

Universidad de Magallanes  
Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y de la Salud  
Departamento de Educación y Humanidades



**Espacio y deshumanización en la construcción de la distopía  
postmodernista en dos obras de ciencia ficción  
contemporánea chilena:  
*Ygdrasil* de Jorge Baradit  
y *Zombie* de Mike Wilson**

Tesis para optar al título de profesor (a) de Castellano y Comunicación

Autora: Karin Pamela Oyarzo Hernández

Profesor Guía: Óscar Andrés Barrientos Bradasic

Punta Arenas, Diciembre 2013



Universidad de Magallanes  
Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y de la Salud  
Departamento de Educación y Humanidades



**Espacio y deshumanización en la construcción de la distopía  
postmodernista en dos obras de ciencia ficción  
contemporánea chilena:  
*Ygdrasil* de Jorge Baradit  
y *Zombie* de Mike Wilson**

Tesis para optar al título de profesor (a) de Castellano y Comunicación

Autora: Karin Pamela Oyarzo Hernández

Profesor Guía: Óscar Andrés Barrientos Bradasic

Punta Arenas, Diciembre 2013

## Índice

▪ <b>Resumen</b> .....	<b>6</b>
▪ <b>Introducción</b> .....	<b>7</b>
▪ <b>Capítulo I: Contextualización</b> .....	<b>9</b>
<b>1.1 Orígenes de la ciencia ficción</b> .....	<b>10</b>
1.1.1 El paradigma de la ciencia ficción inglesa.....	<b>13</b>
1.1.2 Ciencia ficción en Estados Unidos.....	<b>14</b>
1.1.3 La ciencia ficción de postguerra.....	<b>15</b>
1.1.4 La ciencia ficción y su rol de crítica social.....	<b>17</b>
1.1.5 La nueva ola de la ciencia ficción inglesa.....	<b>19</b>
1.1.6 Cyberpunk y Splatterpunk.....	<b>21</b>
1.1.7 Ciencia ficción de los noventa.....	<b>22</b>
<b>1.2 Cronología de la ciencia ficción en Chile</b> .....	<b>23</b>
1.2.1 Los clásicos de la ciencia ficción chilena.....	<b>26</b>
1.2.1.1 Hugo Correa.....	<b>26</b>
1.2.1.2 Elena Aldunate.....	<b>27</b>
1.2.1.3 Antonio Montero.....	<b>27</b>
1.2.2 Ciencia ficción en Chile desde 1980.....	<b>27</b>
<b>1.3 <i>The NexGeneration, Narrativa Weird, Freak Power o New Weird: Un paradigma para la ciencia ficción actual en Chile</i></b> .....	<b>29</b>
1.3.1 Jorge Baradit.....	<b>31</b>
1.3.2 <i>Ygdrasil</i> el revival de la ciencia ficción chilena.....	<b>32</b>
1.3.3 Mike Wilson.....	<b>35</b>
1.3.4 <i>Zombie</i> o el acontecer de los muertos.....	<b>36</b>
▪ <b>Capítulo II: Marco Teórico</b> .....	<b>37</b>
2.1 Sociedad y espacio postmodernista.....	<b>38</b>
2.2 El sujeto postmoderno.....	<b>41</b>
2.3 Imaginario postmodernista.....	<b>43</b>
2.4 La distopía.....	<b>45</b>

▪ <b>Capítulo III: Análisis</b> .....	<b>47</b>
<b>3.1 Ygdrasil</b> .....	<b>48</b>
3.1.1 Espacios distópicos.....	<b>49</b>
3.1.1.1 Chrysler.....	<b>50</b>
3.1.1.2 Ciudad de México.....	<b>54</b>
3.1.1.3 El hampa chilena.....	<b>57</b>
3.1.2 La deshumanización en <i>Ygdrasil</i> .....	<b>59</b>
3.1.2.1 El cyborg.....	<b>60</b>
3.1.2.2 La violencia y el dominio del cuerpo.....	<b>63</b>
3.1.2.3 La instrumentalización.....	<b>65</b>
3.1.2.4 Las drogas, la esquizofrenia y la fe.....	<b>66</b>
<b>3.2 Zombie</b> .....	<b>69</b>
3.2.1 La distopía postnuclear.....	<b>70</b>
3.2.1.1 Esquema de oposiciones binarias en la construcción de la distopía.....	<b>71</b>
3.2.1.2 La restitución del orden perdido.....	<b>73</b>
3.2.1.3 La segregación.....	<b>76</b>
3.2.1.4 El escepticismo.....	<b>77</b>
3.2.2 La deshumanización en <i>Zombie</i> .....	<b>78</b>
3.2.2.1 La droga.....	<b>79</b>
3.2.2.2 La cultura popular.....	<b>81</b>
▪ <b>Conclusión</b> .....	<b>85</b>
▪ <b>Bibliografía</b> .....	<b>88</b>
Bibliografía referencial.....	<b>88</b>
Bibliografía complementaria.....	<b>88</b>
Bibliografía web.....	<b>89</b>

## Resumen

La presente investigación busca identificar cuáles son los elementos de espacio y deshumanización y cómo intervienen en la conformación de la distopía en las sociedades futurísticas creadas en las novelas *Ygdrasil* de Jorge Baradit y *Zombie* de Mike Wilson y la forma en que se revelan y repercuten en los personajes, analizados desde la concepción de un género conformado al alero del período postmodernista, el cual manifiesta una crítica de las distintas concepciones que se han ido perdiendo en torno a una sociedad consumista, reproductora de la cultura de masas y carente de sentido de orden y estética, con predominancia de lo efímero y de las economías capitalistas multinacionales, todo lo cual forma parte de ambas narraciones.

**Palabras claves:** *Ygdrasil, Jorge Baradit, Zombie, Mike Wilson, distopía, deshumanización, postmodernismo, literatura chilena y ciencia ficción.*

## Introducción

La ciencia ficción, durante su desarrollo, ha sido un género que ha aportado riqueza de temáticas, prolíficas obras y laureados escritores a la literatura en general, además de ser un interesante registro del acontecer histórico y las preocupaciones sociales. En cuanto a sus características, ha evolucionado entre ser un género bajo y popular a un instrumento de denuncia y crítica social, ganando con ello adeptos, fanáticos acérrimos e instituciones que reconocen con galardones y estudios a lo mejor del género. Lamentablemente, esta concepción no ha gozado del mismo prestigio en nuestro país. En casos específicos, la literatura de ciencia ficción en Chile ha sido merecedora de cierto reconocimiento, en parte, gracias al escritor Hugo Correa que con su estilística supo encantar a críticos y fanáticos.

Sin embargo, a partir de los comienzos del siglo XXI y gracias a un grupo de escritores tan disímiles como transgresores, la ciencia ficción en Chile tiene una resurrección de la cual vanagloriarse. No es que después de Hugo Correa no se produjeran obras del género, sino que esta suerte de revival encantó y sigue encantando de sobremanera a la horda de fanáticos y críticos, que reconocen en ellos, a lo mejor de la literatura chilena actual.

Este grupo, que recurrentemente es sindicado como *NexGeneration*, *New Weird*, *Narrativa Weird* o *Freak Power*, reúne a figuras de nuestras letras como Álvaro Bisama, Francisco Ortega, Jorge Baradit y Mike Wilson, sólo por nombrar a los más destacados. Estos últimos son los escritores abordados en esta tesis, bajo la premisa de poseer novelas moldeadas en dos de los cánones que han sido predominantes en el desarrollo de la ciencia ficción: por un lado, en el caso de Baradit, con su novela *Ygdrasil*, que se ambienta en un incierto futuro donde reina la omnipresencia tecnológica y el control político; y Wilson, en el otro, con *Zombie*, que narra la sociedad postapocalíptica a causa de un holocausto nuclear.

Los escenarios de ambas novelas se perfilan en sociedades distópicas<sup>1</sup>, en las cuales el caos y el horror han tomado asentamiento. Además, los personajes que las protagonizan sucumben ante el desastre con diversas reacciones y resultan enajenados por el mundo que los rodea.

Entendiendo que este tipo de visión de la ciencia ficción surge en el marco del denominado período histórico que se conoce como postmodernidad y el cual sugiere miradas que están presentes en esta novela (como la pérdida de la identidad, el control, la hibridación cultural, la opresión de la economía y los gobiernos totalitarios, entre otros), se toma como marco de análisis al crítico más influyente de la teoría postmodernista: Fredric Jameson, cuyos estudios abarcan todas las dimensiones de postmodernidad y postmodernismo, entendidos como conceptos distintos que apuntan al mismo fenómeno.

El planteamiento de esta tesis surge en identificar y analizar los elementos que confieren a estas novelas el carácter distópico, además, el cómo sus personajes se van deshumanizando ante los conflictos que deben sortear, y un futuro para nada auspicioso que los convierte en sujetos anulados, alienados y desolados y con una cosmovisión fuertemente deteriorada y corrompida.

El objetivo general que guía este estudio se fundamenta en identificar y analizar los elementos que intervienen y generan la distopía en estas dos obras narrativas, además de identificar cómo estos elementos intervienen en las relaciones interpersonales de los personajes, en su desarrollo social y personal y cómo moldean el camino a la destrucción de su propio hábitat. Además, representa una necesidad imperiosa el ir cimentando las vías analíticas de nuestra literatura y de reconocer y motivar a la lectura de los nuevos estilos que se vienen gestando en nuestro país, conforme van apareciendo.

---

<sup>1</sup> El concepto se explica con detalle en el capítulo Marco Teórico.

# **Capítulo I**

## **Contextualización**

## 1.1 Orígenes de la ciencia ficción

Al referirse a la ciencia ficción, a menudo se cae en distintos debates en torno a los términos conceptuales o relativos a su nacimiento, los que sólo abarcan una tipología parcial del género. Para entender qué es la ciencia ficción, es pertinente hablar de sus múltiples orígenes, concepciones, paradigmas y avances, los cuales se ligan estrechamente al desarrollo evolutivo del pensamiento humano y la forma en que se concibe la sociedad luego del modernismo.

Si bien el término ciencia ficción deriva de *'scientifiction'*, primer término acuñado por la conjunción de *scientific fiction*, por el editor Hugo Gernsback en sus editoriales de las publicaciones "*Amazing Stories*" de 1926 y "*Science Wonder Stories*" de 1929, la tradición literaria del género data desde mucho antes, encontrando su génesis de manera paulatina y gracias a factores de diversa índole que propiciaron la conformación de la ciencia ficción como la conocemos actualmente, pues la ciencia ficción resulta ser como una suerte de híbrido que se va nutriendo de los distintos acontecimientos históricos.

Para establecer el origen de la ciencia ficción es necesario delimitar la conceptualización del género que se quiere estudiar. Según el académico Roger Luckhurst, la ciencia ficción puede encontrar su nicho entre la literatura de géneros tan disímiles como las historias de viajes impulsados por el imperialismo (*Los Viajes de Gulliver*, de Jonathan Swift, por ejemplo); los experimentos científicos, que se presume, nacen a partir de la obra *Frankenstein* de Mary Shelley; el cuestionamiento de la organización social como crítica política enfocada en determinar y crear el lugar idealizado (u-topos), como lo muestra la obra "*Utopía*" de Tomás Moro; o los viajes a la China fabulada que se cuentan en las historias de Marco Polo. Todas estas obras permitieron aportar una constitución del género, aunque, indiscutiblemente, todos los autores y expertos poseen teorías propias sobre su formación, la cual no se gesta bajo la premisa de que se trate de un género sui generis, sino que para su desarrollo, difusión y conformación de lo que conocemos hoy día como ciencia ficción, son claves

los factores que intervinieron en las sociedades norteamericana e inglesa, de manera paralela, durante el siglo XIX:

- La expansión del alfabetismo y la educación primaria para la mayoría de la población de Inglaterra y Estados Unidos, especialmente en la clase obrera.
- El desplazamiento de los viejos modelos de literatura de masas: los “*penny dreadful*” y “*dime novel*”, por los nuevos y baratos formatos de revistas que forzaron la innovación formal y condujeron la invención de categorías del género moderno como las ficciones detectivescas y de espionaje, así como la ciencia ficción.
- El arribo de instituciones científicas y tecnológicas que proveyeron un entrenamiento para la clase media-baja de trabajadores científicos, profesores e ingenieros que confrontaron y desplazaron el lugar de la autoridad cultural.
- El contexto de una cultura visiblemente transformada por las innovaciones científicas y tecnológicas que, por primera vez, comenzaron a saturar la experiencia de vida diaria con la mecanización de la sociedad (Luckhurst, 2005).

En la misma línea, el experto en ciencia ficción chilena y autor de varias antologías del género, Marcelo Novoa, indica (así como lo hizo Borges en el célebre prólogo a “*Crónicas Marcianas*” de Ray Bradbury) que el primer registro de ciencia ficción se remonta al siglo II de nuestra época, con el autor griego Luciano de Samosata y su obra “*Historia Verdadera*”. Las otras obras cumbres que pavimentaron el camino de la ciencia ficción fueron “*Somnium*” de Johann Kepler en 1634, “*Un hombre en la Luna*” (1638), de Francis Godwin, “*Viajes a la luna y al sol*” (1645) de Cyrano de Bergerac y “*Micromegas*” (1752) de Voltaire, donde da cuenta de vida extraplanetaria por primera vez en la literatura (Novoa, 2005).

Las obras que generan consenso entre todos los investigadores del género, sin duda, y que constituyen piedras angulares de la ciencia ficción, son la obra de Mary

Shelley, las novelas de H.G Wells y Jules Verne, que determinaron e impulsaron su auge en Inglaterra y en Norteamérica durante la década de 1920 y posteriormente cimentaron las temáticas recurrentes que se irían adaptando a la serie de factores propiciados por el acontecer histórico, como las guerras, la expansión colonialista y los cambios en la sociedad moderna e industrializada, como los viajes en el tiempo y al espacio, la investigación y especulación científica y tecnológica, entre otros.

A pesar de que se requiera a menudo renegar de ello y tratar de parecer un tipo de literatura selecta, la ciencia ficción fue impulsada gracias a las revistas de formato barato, como las *pulp*, de tiraje popular, con temáticas destinadas a entretener y encantar al público de masas, esencialmente joven, con historias de oeste, fantasía ciencia ficción o terror, lo que eventualmente fue derivando en la especialización temática.

Los grandes impulsores de este desarrollo fueron los editores y escritores norteamericanos e ingleses que visionaron las narrativas en conjunto a las problemáticas e inquietudes de las sociedades de su tiempo y supieron captar y formar a autores y materializar la inquietud e interés científicos a través de publicaciones que marcaron el aspecto cultural de comienzos del siglo XX. Sin embargo, en ambos lados del globo, la ciencia ficción se desarrolló con enfoques o visiones paralelas y complementarias y paradigmas distintos que fueron nutriendo a la conformación de un género hoy totalmente arraigado en la literatura.

### 1.1.1 El paradigma de la ciencia ficción inglesa

Uno de los máximos impulsores del desarrollo de la ciencia ficción en Inglaterra fue el escritor Herbert George Wells, sindicado a menudo como “*the first scientifically trained writer of the machine age*”<sup>2</sup>. Sin embargo, y como destaca Luckhurst, Wells no fue el inventor del género sobre el cual escribió, sino que recogió gran influencia del “romance científico”, un híbrido literario gestado a raíz de ficción y especulaciones matemáticas, en auge alrededor de 1886. El romance científico trató de fusionar la ciencia biológica y las relaciones sentimentales y pasionales.

H.G Wells hizo un guiño a este subgénero, así como a narraciones de carácter gótico, entre otros, por eso se reconoce que la narrativa de Wells, en términos de ciencia ficción, sigue siendo impura, pues es claro que mezcla indistintamente en sus historias, elementos supernaturales, de terror, fantásticos, psicológicos y de aventuras, lo que queda de manifiesto entre la comparación de novelas tan disímiles como “*La Máquina del Tiempo*”, “*La Guerra de los Mundos*” o “*La Isla del Doctor Moreau*”.

La ciencia ficción en Inglaterra estuvo determinada no sólo por el romance científico, sino también por el paradigma de la evolución, teoría desarrollada por Charles Darwin, quien revolucionó las creencias de su tiempo al afirmar que los organismos vivos eran evolucionados, no por sus transformaciones en complejidad, sino por su adaptación al medio en que se desenvolvían.

La teoría de la evolución recaló de tal manera en la sociedad inglesa que generó nuevas concepciones de reformular las viejas formas de conocimiento imperante en la época victoriana por otras que se apegaron al conocimiento científico (Luckhurst, 2005).

---

<sup>2</sup> Hinton, C.H. , *Scientific Romances*, (1886), Reino Unido. Citado por Luckhurst, R. (2005). Lockhurst, R. (2005), *Science fiction*. Reino Unido, Polity Press. Pág. 31.

## 1.1.2 Ciencia ficción en Estados Unidos

En Estados Unidos, paralelamente, la ciencia ficción toma lugar gracias al paradigma del inventor, en primera instancia gracias a figuras como Thomas Alva Edison, Alexander Graham Bell y Henry Ford, todos mitificados como pobres chicos sin educación que trabajaron con sus propias manos, en lugar de su mente, intuyendo así el camino hacia las invenciones que les crearon fortunas y transformaron la vida cultural norteamericana. Estos modelos significaron un reconocimiento y la conformación de la nación norteamericana a las vías del desarrollo económico y tecnológico.

Una figura que no concibe objeciones dentro de la importancia que tiene en el desarrollo del género, es la del editor Hugo Gernsback, quien además acuñó el término y propulsó la ciencia ficción en Norteamérica a través de la creación de la primera revista especializada “*Amazing Stories*” de 1926, sin duda, la publicación fundacional de la ciencia ficción. Otras de sus publicaciones en el mercado de la literatura de ciencia ficción comienzan con “*Modern Electrics*” y “*Science and Inventions*”, antes de lanzar “*Amazing Stories*”, la cual en sus orígenes se encargó de publicar cuentos de Verne, Wells y Edgar Allan Poe para legitimar el género dentro de los contextos literarios históricos y con ello transformar la visión peyorativa que se tenía en ese momento de la ciencia ficción y que se adecuara a la propia visión que tanto Gernsback como los lectores de *pulps* tenían del género:

*“Scientifiction is a branch of literature which requires more intelligence and even more aesthetic sense than is possessed by the sex-type reading public. It is designed to reach those qualities of the mind which are aroused only by things vast, things cataclysmic, and things unfathomably strange”.*<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Gernsback, H. ,(1926), *Fiction Versus Fact, Amazing Stories*. Citado por Luckhurst, R. (2005). Lockhurst, R. (2005), *Science fiction*. Reino Unido, Polity Press. Pág. 63.

Otro nombre clave norteamericano de gran relevancia para el desarrollo del género y propulsor de este paradigma fue John W. Campbell, editor de la revista “*Austounding Science Fiction*”, surgida en 1930, y que además fomentó el interés por la física nuclear, aleccionando incluso a los escritores de su publicación en intereses científicos y alentando las investigaciones en el ámbito a través de distintos escenarios, lo que pulió el género y le fue entregando poco a poco más reconocimiento, prestigio y rigurosidad al abordar la ciencia.

La figura del inventor se convirtió en un mito frecuente sobre el cual centraron su temática los *pulps* de la época, llevados al desarrollo y al público de masas, gracias a Gernsback, quien comenzó su carrera como vendedor de radios, antes de dedicarse a la publicación literaria.

Esta figura pronto devino en la construcción de una sociedad totalmente mecanizada, fuertemente influenciada por el “*american dream*” y la creencia de una potencial supremacía del naciente imperialismo norteamericano, no sólo retratada a través de la literatura, sino también mediante el cine (*Metropolis* de Fritz Lang y *Modern Times* de Charles Chaplin), en donde se da cuenta de que el inventor ya no es la figura clave del género, sino que cobran relevancia los inventos, cada vez más marcados por la electricidad y la industrialización, los cuales despersonalizaron el trabajo y convirtieron a los personajes en esclavos y a la máquina en enemigos acechantes.

### **1.1.3 La ciencia ficción de postguerra.**

Debido a los conflictos bélicos que azotaron a la humanidad durante la primera mitad del siglo XX, la ciencia ficción experimentó una fuerte connotación de denuncia social y crítica frente al poder político. Además, cabe destacar que el género comenzó a tomar partido frente a las distintas posturas políticas. Un evento clave para situar la

ciencia ficción del período se orienta a los programas nucleares desarrollados por las potencias en conflicto, especialmente el denominado '*Proyecto Manhattan*', que agrupó a brillantes mentes como Robert Oppenheimer, Niels Brohl, Enrico Fermi y Ernest Lawrence, entre otros, para trabajar en Estados Unidos. La creciente tensión de la Guerra Fría aportó nuevos elementos para el género, centrando ahora su temática en el armamento atómico, la radiación, teorías de conspiración y la amenaza constante de un holocausto nuclear, que sólo podría evitarse gracias a la astucia del nuevo héroe-paradigma de la era: el científico nuclear (Luckhurst, 2005).

Este nuevo paradigma se desenvolvía en un narración enmarcada bastante optimista y predominante de la ciencia ficción producida en esa época. Generalmente se trataba de un grupo de científicos nucleares elaborando un proyecto atómico a gran escala que debería salir mal y amenazar con la destrucción de la humanidad, para que el científico nuclear, convertido en héroe, lograra salvar a los humanos de la catástrofe, con un realce en lo positivo de la acción, considerando que en 1945 dos bombas atómicas (*Little Boy* y *Fat Man*) arrasaron con Hiroshima y Nagasaki.

En 1947, el matemático Robert Wiener acuñó el término "*cybernetics*" y con ello los límites entre el humano y la máquina prontamente se fueron borrando, pues los equipos computarizados comenzaron a crearse con la perspectiva de cumplir las mismas funciones que los humanos. Katherine Hayles aseguró que desde entonces se comenzaba la 'era post-humana', pues el ser humano había modificado tan rápidamente su entorno, que era necesario ahora modificarse a sí mismo, en orden de adaptarse al nuevo sistema, y la ciencia ficción, en gran parte durante esta época, retrató la amenaza que la tecnología constituía para la raza humana. Bajo este modelo aparecen "*Martian chronicles*" (1950) de Ray Bradbury y '*On the beach*' (1957) de Nevil Shute, que se consideran 'expresiones normativas de la ansiedad nuclear' y en la cual desaparece el héroe que al final del día salva el mundo, pues en estos textos se irradia el pesimismo, la decadencia y caída de la cultura occidental (Luckhurst, 2005).

### 1.1.4 La ciencia ficción y su rol de crítica social

Durante la década de 1950 a 1960, el modelo económico capitalista se consolidó y las ideologías en conflicto que rigieron el comienzo del siglo XX fueron perdiendo su fuerza en Norteamérica, acentuándose el “*American way of life*” y el status material de la sociedad de consumo. El disenso cultural tuvo su manifestación en la llamada ‘contracultura’, como el *rock and roll* y el movimiento *beatnik*.

Un nuevo modelo de ciencia ficción se alejó del compromiso de la literatura con el naturalismo científico y previó la transformación social bajo el prisma de la sociología, psicología y economía. Aquí se conjuga la división de las llamadas ciencia ficción “*hard*” y “*soft*”.

La ciencia ficción *hard* es la corriente que se encarga de describir con precisa fidelidad las teorías científicas y los aparatos tecnológicos, con especial énfasis en destacar la tecnociencia. Mientras que la ciencia ficción *soft*, en oposición a la anterior, se preocupa más de la descripción de la sociedad en la cual la tecnología toma lugar.

Una obra que Kingsley Amis calificó como la mejor obra de ciencia ficción escrita hasta 1960 fue “*The Space Merchants*” de Frederik Pohl y Cyril Kornbluth en la que se conjuga armoniosamente la sátira con el enfoque político y económico. La escritora Judith Merrill declaró que la ciencia ficción se convirtió durante este período en el único vehículo para la disidencia política (Luckhurst, 2005).

Textos de la misma crítica política aparecieron en la revista ‘*Galaxy*’ bajo el mando editorial de H. L. Gold, quien se mantuvo a la cabeza desde su fundación en 1950 hasta 1961, incluso publicó en 1951 el cuento “*The fireman*”, de Ray Bradbury, el cual luego se convirtió en la célebre “*Fahrenheit 451*”, novela que se centra en una sociedad en la cual la libertad de pensamiento está erradicada mediante la prohibición de poseer y leer libros. Esta prohibición se regula a través la conformación de una

brigada de bomberos a la cual Montag, el personaje principal, pertenece. Esta novela es una crítica del autor hacia el “McCartismo” del senador Joseph McCarthy, su ideología ultraconservadora y anticomunista, además de la implosión de la cultura de masas.

En Inglaterra el imperio perdía territorios colonizados debido a los movimientos independentistas que los locales comenzaron. A partir de 1950, revistas de ciencia ficción comenzaron a aparecer, tales como “*New Worlds*”, “*Science Fantasy*”, “*Authentic Science Fiction*”, “*Futuristic Science Stories*” y “*Tales of Tomorrow*”. Sin embargo, y a pesar de estas publicaciones, el estilo que primó en Inglaterra luego del término de la Segunda Guerra Mundial, en contraposición a Estados Unidos, fue el de la fantasía, específicamente gracias a la pluma de C.S Lewis, J.R.R. Tolkien y Mervyn Peake.

La literatura de Tolkien y Lewis responden a la percepción de modernidad en Inglaterra ante lo que percibían como una desastrosa derrota de las tradiciones inglesas. Por un lado, Lewis abrazó el cristianismo y se reveló ante el avance de la maquinaria científica, por el otro, Tolkien sintió la amenaza del modernismo en Inglaterra y construyó la Tierra Media con claras alegorías al avance del progreso y la aniquilación del paisaje, resultado de un desastre ecológico retratado en otras obras que se produjeron en la época, como lo realizado por Arthur C. Clarke, famoso por “*2001: A Space Odyssey*”, obra que Stanley Kubrick llevó magistralmente al cine. El trabajo de Clarke, eso sí, incluye la visión catastrófica del modelo inglés, pero así mismo abraza la tradición norteamericana de ciencia ficción.

### 1.1.5 La nueva ola de la ciencia ficción inglesa

En Inglaterra, durante la década de 1960 surge la llamada “*New Wave*”, en una época caracterizada por la libertad de expresión y elección, la crisis y la rebeldía. La *New Wave* (o *Nueva Ola*, en español) se centró en la revista “*New Worlds*”, editada por Michael Moorcock entre 1964 y 1970, situada en Ladbroke Grove, epicentro de la contracultura londinense. La idea de Moorcock era redefinir la ciencia ficción como una categoría de fantasía especulativa para reivindicarla frente a los otros géneros. Para ello cambió el formato típico de las revistas *pulp*, por una edición en papel brillante en tamaño A4, incluyendo fotos, collages e ilustraciones de Mal Dean, lo cual no fue impedimento para que “*New Worlds*” se redujera a simples antologías en su agonía editorial.

Este paradigma británico a menudo consigna la etiqueta de ser una ruptura con la ciencia ficción más tradicional, debido a la simbiosis que tiene con el arte más comercial y masivo (el llamado Pop Art) y las nuevas manifestaciones de la contracultura, llamado ‘modernismo’ (que no se relaciona con el modernismo hispánico que se desarrolló en lírica). Sin embargo, es considerado un período de alta importancia para el desarrollo de la ciencia ficción.

Paralelamente, y a pesar de no tener un modelo vanguardista como el de Inglaterra para inyectar al género durante la década de 1960, en Estados Unidos aparece “*Dune*” (1965), comúnmente votada como la mejor novela de ciencia ficción de todos los tiempos (Luckhurst, 2005).

Dos perspectivas diametralmente opuestas son las que dan cuenta de la ciencia ficción producida en la década de 1970. Por un lado se estima una legitimización del género, producto de diversos hechos que se fueron desencadenando como la exitosa transformación de Moorcock de la revista “*New Worlds*”, los nuevos estilos de ficción postmodernista, la Science Fiction Research Association se fundó en Estados Unidos en 1979 y su homólogo, Science Fiction Studies se fundó en Inglaterra en 1972 y

George Lucas y Steven Spielberg llevaron a la pantalla “*Encuentros Cercanos del Tercer Tipo*”, lo que confirmó la expresión multicultural del género.

En la otra cara de la moneda, el cierre de “*New Worlds*” en 1970 apagó ciertas esperanzas, y la crítica académica especuló sobre el desahucio del género y los más pesimistas vieron en Hollywood un intento maligno por devolver la ciencia ficción a sus raíces de revista barata masiva como en sus tiempos de ediciones *pulp*.

Aunque a menudo y en consecuencia de los modelos que anteceden y prosiguen a esta década, constituye un paréntesis de dos apoteósicas formas de ciencia ficción. Fredric Jameson, el afamado crítico marxista norteamericano, reconoce que durante este período hubo una caída en las ideologías de izquierda que permitieron el ascenso al poder de Ronald Reagan y Margaret Thatcher y con ello, una nueva economía global que se asentó en la década siguiente. Asimismo, los movimientos ecologistas y feministas también se hicieron latentes. Este último se manifestó en ciencia ficción y sus figuras más importantes fueron: Pamela Sargent, como compiladora de escritoras pulp en su trabajo “*Women of Wonder*” (1976); Vonda McIntyre y Susan Janice Anderson como editoras (*Beyond Equality*, 1976) y James Triptee (seudónimo de Alice Sheldon) como autora. Lo que la intervención feminista realizó principalmente en la ciencia ficción fue determinar la forma en que un género que raramente presentaba límites a la imaginación había perpetuado un modelo de literatura patriarcal, sin cuestionamientos a ello. Otras galardonadas autoras de la época son Ursula Le Guin, Joanna Russ y Octavia Butler (Luckhurst, 2005).

### 1.1.6 Cyberpunk y Splatterpunk

En 1979, Margaret Thatcher y Ronald Reagan asumen el mandato de Inglaterra y Estados Unidos respectivamente y con ello materializaron la doctrina neoliberal que profesaban, recortando el aporte gubernamental para los programas sociales que anteriormente estaban en práctica, por ejemplo. Su alianza transatlántica generó una formación cohesiva que dominó durante la década de 1980. En el plano cultural, supuso el cambio al postmodernismo, del cual el crítico marxista Fredric Jameson elaboró un completo análisis en su obra *“Postmodernism or the cultural logic of late capitalism”*. El postmodernismo se ha definido como la expresión cultural dominante del capitalismo y se ha ligado estrechamente a la ciencia ficción, pero especialmente con el subgénero cyberpunk. En 1984, año en que Jameson publica esta obra, William Gibson publica su novela *“Neuromancer”*, la que inaugura el género cyberpunk, dentro de la ciencia ficción. El cyberpunk se formalizó como movimiento en 1986, con la publicación de *“Mirrorshades”* de Bruce Sterling. Los tópicos del subgénero están estrechamente ligados a los síntomas del capitalismo y la tecnologización del futuro que identifica Jameson, incluso Gibson inventa el término *“ciberespacio”* en *Neuromancer* para intensificar los elementos futuristas y la deconstrucción de la realidad para dar paso a la presencia total de la tecnología dentro de su novela. Otros autores cyberpunks importantes durante esta década son, además de los ya nombrados, Rudy Recker, Lewis Shiner y John Shirley. Para definirlos, Luckhurst sugiere que *“Hybridity was in the very name of the group: they spliced together recognition of the technical revolution reshaping our society (cyber) with the underground world of pop culture... and Street level anarchy (punk)”*<sup>4</sup>.

El cyberpunk se caracteriza por un ser un retrato crítico de los vicios del mundo postmoderno: la devastación ambiental, la globalización, la producción descontrolada de un mercado despiadado que controla el diseño urbano, el capital económico, etc. En su conjunto, el cyberpunk tiene una estética profundamente industrial, la tecnología ha alcanzado su momento más álgido en la sociedad y el ser humano debe adaptarse a

---

<sup>4</sup> Luckhurst, R., (2005), *Science Fiction*, Reino Unido, Polity Press, pág. 203.

convivir con gobiernos totalitarios, ciudades transformadas en centros comerciales, llenas de luminarias y avisos incandescentes que entregan una sensación de caos y de desaforado y vertiginoso acontecer. Bajo el alero del cyberpunk se multiplica literariamente la figura del “ciborg”, un “organismo cibernético”, compuesto de partes orgánicas y artificiales, es decir, un híbrido mitad humano-mitad robot, un ente que incluso se extendió a la pantalla grande, especialmente en la recordada película de James Cameron, “*The Terminator*” del año 1984.

Posteriormente, en la misma década aparece el “splatterpunk”, término acuñado por el escritor de terror, David Schow en 1986, que incorpora los elementos del cyberpunk pero explícitamente más violentos, ligados a la subcultura del cine under gore de la época, que de forma más radical y anarquista, exponía los elementos de crítica frente al abuso tecnología y los gobiernos de la extrema derecha.

### **1.1.7 Ciencia ficción de los noventa**

A finales del siglo XX se retoman los tópicos de la literatura de ciencia ficción anteriores, pero con los nuevos escenarios que marcaron la década de 1990. La caída del Muro de Berlín en 1989, el quiebre y desaparición de la Unión Soviética, el fin de la Guerra Fría, la “globalización”, como término para definir la hegemonía cultural que afectó a los países comunistas, como Rusia y China, y la masificación de Internet, repercutieron fuertemente en el desarrollo de las temáticas para el género.

Esta década sirvió para inyectar y rejuvenecer distintos enfoques de la ciencia ficción, con especial énfasis en óperas espaciales o new space operas, narrativas apocalípticas y diversos híbridos del género, marcados por el retrato de sociedades post-humanas, con control de la inteligencia artificial (IA), teorías de conspiración política, la abducción extraterrestre, (cuyo punto más prominente se generó con la serie de televisión *The X-Files* o “*Expedientes secretos X*”) y la mixtura entre la literatura gótica, la fantasía y la ciencia ficción.

## 1.2. Cronología de la ciencia ficción en Chile

Indudablemente, las corrientes que rigieron la ciencia ficción en determinados períodos, también tuvieron su repercusión de una u otra manera en la conformación de la literatura chilena de ciencia ficción, la cual, no se presentó de manera tardía, sino que, más humildemente, cuenta con indicios de siglos anteriores, aunque se supone que, dentro de lo que se ha permitido conocer e investigar, sólo conforma una parte de nuestra huella literaria y bien podrían existir más ejemplos de ciencia ficción que no han sido rescatados, documentados o que simplemente se perdieron en el tiempo. Los primeros indicios de ciencia ficción en Chile emergen menos fecundamente y de manera paralela en el siglo XIX, aunque no por ello menos magistral, alcanzando una suerte de “apogeo” o madurez en la década de 1950, en la cual se publicaron grandes obras de nuestra literatura, especialmente gracias a la pluma de Hugo Correa y su obra “Los Altísimos”, la cual se ha considerado clásico de nuestra literatura. No es casualidad que el investigador Remi-Maure haya declarado que la ciencia ficción en Chile haya nacido en 1959 y muerto a mediados de 1970.

En 1875, Valparaíso es el escenario de la novela “*Una Visión del Porvenir! O el Espejo del Mundo en el año 1975*”, del inglés vecindado en el puerto, Benjamín Tallman. En Londres, en 1829, Juan Egaña edita “*Ocios filosóficos y poéticos en la Quinta de las Delicias*”. Para Marcelo Novoa, una obra posible de ser catalogada como la precursora de la ciencia ficción chilena es “*Don Guillermo*” de José Victorino Lastarria, publicada en 1842, una alegoría de la tumultuosa vida política de la época.

Otra precursora de la ciencia ficción chilena es “*Desde Júpiter*” (1878) de Francisco Miralles, la que Omar Vega considera la primera novela del género documentada, de la cual, felizmente, existen ediciones en la Biblioteca Nacional, a las cuales es posible – y pertinente – acceder. “*Desde Júpiter*” cuenta la historia de Carlos, el personaje principal, quien es enviado a Júpiter gracias a la hipnosis, descubriendo una sociedad de gran avance tecnológico, que en contraste, le sirve para destacar las falencias del Chile de la época.

Vega también propone la novela digna de ser considerada la primera obra de anticipación en Chile: “*El año 2440*” (1771) de Louis-Sebastian Mercier, a pesar de no contar con datos adicionales, a excepción de estar en conocimiento de que fue escrita por mandato del Rey de España, según el historiador José Toribio Medina. Durante este período arriba la primera imprenta, lo que propició la publicación de obras nacionales.

En 1920 aparece “*Alsino*” (1920) de Pedro Prado, sobre un niño al cual le crecen alas de ángel. Pero su autor no publicó nuevamente sobre el género.

En 1924 aparece “*Viaje de la Tierra a Marte*” de Juan Magre, historieta que para Moisés Hassón constituye la primera obra de ciencia ficción chilena en este formato.

Las consecuentes obras de ciencia ficción chilena se enmarcan dentro de subgéneros como la anticipación, utopías, space operas, etc. En la primera categoría destaca la novela “*Tierra Firme*” (1927) de Julio Assman, seudónimo de R.O. Land, la cual predice sucesos históricos del país como la reforma agraria. También se integra “*Ovalle: 21 de Abril del año 2031*” (1933) de David Perry, ambientada en el pueblo nortino, en el cual sus habitantes forman parte de una economía participativa. El creacionista Vicente Huidobro publicó en 1934 “*La Próxima*”, cuyo argumento gira en torno a la fundación de una colonia de intelectuales en Angola. Michel Doezi escribió “*Visión de un sueño milenario*” (1950), novela en la cual se cuenta el primer viaje a la luna por los humanos, todos chilenos. “*Un Ángel para Chile*” (1959) de Enrique Bunster fantasea sobre la riqueza en el cual el país se sumerge, tras descubrir una cura para la calvicie.

Las utopías chilenas surgen desde “*La caverna de los murciélagos*” (1924) de Pedro Sienna, sobre una sociedad de murciélagos humanizados. “*Thimor*” (1932) de Manuel Astica es la primera novela que tematiza sobre las civilizaciones perdidas al tratar sobre la Atlántida (denominada Lemuria). A este subgénero se incluyen las obras “*La Atlántida pervertida*” (1934) y “*El mundo en ruinas*” (1935), ambas de Luis Thayer;

“*Pacha Pulaí*” (1935) de Hugo Silva; “*La ciudad de los Césares*” (1936) de Manuel Rojas y “*En la ciudad de los Césares*” de Enrique Délano. A éstas se le suman la antología “*Leyenda de la ciudad perdida*” (1942) de Fernando Alegría; la novela “*Kronios: la rebelión de los Atlántes*” (1954) de Diego Barros y la compilación poética “*Campanario de la humanidad*” (1938) de Samuel Lillo.

Las óperas espaciales o “space operas made in Chile” encuentran sus pioneros en Alberto Edwards, quien publicaba en “*Pacífico Magazine*” con el seudónimo Miguel de Fuenzalida, y Ernesto Silva Román quien publicaba en “*Zig Zag*”. Los cuentos del primero fueron recopilados en las colecciones “*Fantásticos*” de 1965 y “*Ramón Calvo*” de 1960. Román tiene a su haber “*El dueño de los astros*” (1929), una colección del cuentos de ciencia ficción y las novelas del género, “*El holandés volador*” (1948) y “*Jristos*” (1957).

Omar Vega considera que las obras que pululan entre la fantasía y lo sobrenatural son frecuentes en la ciencia ficción chilena. Ocurre con el caso de “*El caracol y la diosa*” (1950) de Enrique Araya y su antología de cuentos “*La tarjeta de Dios*”, publicada en 1974.

## 1.2.1 Los clásicos de la ciencia ficción chilena

### 1.2.1.1 Hugo Correa

Nació el 24 de mayo de 1926 en Curepto, en la Región del Maule. Estudió dos años de Derecho en la Universidad de Chile, carrera que abandonó para dedicarse a la literatura y al periodismo, actividad en la que se inició como colaborador del diario *El Mercurio* en el año 1947. Publicó su primera novela, "*Los Altísimos*" en 1959, la cual tuvo una buena recepción de la crítica y le valió el Premio Alerce de ese año. En 1959, Correa publicó su relato "*Alguien mora en el viento*", que le hizo merecedor del Premio del Concurso Nacional de Cuento del diario *El Sur*. Un año más tarde publicó su novela "*El que merodea en la lluvia*", sobre sucesos paranormales ambientados en el sur de Chile.

A finales de 1960, Correa participó en el Writers Program en The University of Iowa, en Estados Unidos, donde su obra fue presentada por Ray Bradbury en las prestigiosas, *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, con Isaac Asimov como uno de los editores. Posteriormente publicó "*Los títeres*" (1969) y "*Cuando Pilato se opuso*" (1971). Años más tarde fueron editadas "*El nido de las Furias*" (1981) y "*Donde acecha la serpiente*" (1988).

También se dedicó a otros géneros literarios, escribiendo tres obras teatrales : "*El diablo en la cabaña*", "*La señora Laura no vive aquí*" y "*La trampa en el jardín*" ; y una novela realista, "*La corriente sumergida*" (1992).

Es, sin duda, el escritor de ciencia ficción más importante en Chile y eso se ha demostrado en los numerosos relatos suyos que han sido recopilados en antologías españolas, inglesas, norteamericanas y japonesas. Asimismo, sus trabajos se han traducido al inglés, francés, alemán, portugués y sueco, entre otras lenguas.

### 1.2.1.2 Elena Aldunate

Hija de Arturo Aldunate Phillips, Premio Nacional de Literatura de 1976, es la primera y más importante escritora de ciencia ficción en Chile. Su cuento “*Juana y la Cibernética*” (1976) es el primer trabajo de la autora. Otras de sus obras son “*Angélica y el delfín*” (1976), “*Del cosmos las quieren vírgenes*” (1977) y su antología de cuentos “*El señor de las mariposas*” (1967).

### 1.2.1.3 Antonio Montero

Firmaba sus primeras obras con el seudónimo Antoine Montagne. Publicó su primera novela “*Los superhombres*” en 1963 y a ésta le siguen “*Acá en el tiempo*” (1969) y la colección de cuentos “*No morir*” (1971).

## 1.2.2 Ciencia ficción en Chile desde 1980

A este período se suman las obras “*El veredicto*” (1980) de Bernardo Weber, “*El dios de los hielos*” (1986) de Carlos Raúl Sepúlveda y “*El sobreviviente*” (1989) de Edward Grove.

Muchos de los escritores que partieron al exilio a causa de la dictadura militar publicaron sus obras en otros países, tal es el caso de Ariel Dorfman y su novela “*La última canción de Miguel Sendero*” (1982). Eduardo Barredo publicó en Cuba la antología “*El Valle de los relámpagos*” (1985), “*Encuentros paralelos*” y “*Los Muros del Silencio*”. Desde Costa Rica, Alberto Baeza publicó la posiblemente única obra de teatro de ciencia ficción chilena, “*Tres piezas de teatro hacia el mañana*”; y en España, Héctor Pinochet publicó en 1989 la antología “*El Hipódromo de Alicante*”.

Juan Ricardo Muñoz ha publicado novelas cortas, esencialmente juveniles, entre las cuales destacan “*Fuegana: La verdadera historia de la Ciudad de los Césares*” (1985), “*Los Tanga Manus, o los hombres pájaros de Isla de Pascua*” (1993) y “*El Trauco, la Pincoya y las ciudades submarinas*” (1997).

Otros autores importantes recientes en Chile son Diego Muñoz Valenzuela y Darío Osses. El primero publicó “*Flores para un cyborg*” en 1997, la historia sobre Rubén Arancibia, un científico en robótica, quien crea un cyborg a su imagen y semejanza. El segundo publicó en 1998 “*2010: Chile en llamas*”, una novela de anticipación, sobre un Chile caótico y descontrolado.

En cuanto a los estudios hechos sobre la ciencia ficción en Chile, destacan el trabajo de Andrea Bell y su antología de cuentos “*Cosmos Latinos*”, que reúne lo mejor del género en Hispanoamérica, publicado en 2003 y que integra a autores chilenos como Ernesto Silva Román, Hugo Correa y Pablo Castro.

Las manifestaciones literarias de ciencia ficción actualmente en Chile reciben varias etiquetas para clasificar a un grupo de escritores con temáticas similares: Jorge Baradit, Álvaro Bisama, Francisco Ortega, Luis Saavedra, Sergio Amira, Pablo Castro, Daniel Villalobos, Soledad Véliz, Óscar Barrientos, Gabriel Mérida y Mike Wilson, entre otros. Lo distintivo de esta nueva literatura gestada en Chile, radica en el rescate de elementos mitológicos conjugados con elementos propios de la cultura pop, generalmente ambientados en escenarios distópicos o ucrónicos, en los cuales la tecnología alcanza un nivel de penetración total en el sistema social y humano. Gran parte de ellos utiliza recursos extraliterarios para difundir sus obras, como trailers, bandas sonoras o comics.

### 1.3. *The NexGeneration, Narrativa Weird, Freak Power o New Weird: Un paradigma para la ciencia ficción actual en Chile*<sup>5</sup>

Para hablar de este nuevo estilo de ciencia ficción que actualmente se encuentra imperando en Chile, considero pertinente citar a Patricio Jara, que en una entrevista realizada en la revista El Sábado, de Diario El Mercurio, en diciembre del 2008, sentenció: *“Sus novelas son el síntoma de una corriente en expansión; un fenómeno alentado por autores desprejuiciados que aprovechan el apoyo editorial y las redes digitales para captar lectores como nunca antes. Todo bajo una premisa: contar las historias de un Chile improbable, aunque, mirándolo bien, peligrosamente cercano”*<sup>6</sup>.

Estas son carátulas recurrentes para un grupo que recibe tantas etiquetas y que aún no encuentra un apelativo que logre permanecer. Pero su estilo es fácilmente reconocible y ocupa las estanterías de las librerías de Chile de manera reiterada. Se caracterizan no sólo por renovar la literatura nacional, sino también por idear un imaginario que se fusiona con la idiosincrasia chilena y que juega tanto con visiones del pasado como del futuro, así como con versiones alternativas para nuestra propia historia, ucronías y distopías en conjunto con lo conocido como *“mashups”* (en español, “remezcla”) que consiste en tomar elementos ya existentes con la finalidad de crear algo nuevo, que obviamente remitirá al original. En este sentido, se hace hincapié en los contenidos y objetos que son parte de la cultura popular, que abundan en este estilo narrativo, con referencias directas al cine, la música, la intertextualidad con otras obras

---

<sup>5</sup> Estas son las etiquetas que ha recibido este grupo de escritores según distintos académicos y críticos. El chileno Marcelo Novoa, autor de la antología “Años Luz: mapa estelar de la ciencia ficción en Chile”, los agrupa como NexGeneration. El académico Andrew Brown, de la Universidad de Washington los ha denominado New Weird en las distintas ponencias que ha hecho de su trabajo respecto a estos autores; en su compilación “Latin American Science fiction” incluso David Laraway, en la misma obra, califica el género en el cual está inserto Wilson como *Narrativa Weird*. En distintos medios nacionales, por lo demás, se les ha llamado el Freak Power de la ciencia ficción chilena.

<sup>6</sup> “El dream team de la otra literatura nacional”, entrevista a Revista El Sábado. Disponible en línea: <http://www.tauzero.org/2008/12/el-dream-team-de-la-otra-literatura-nacional/> (Consultado el 07-12-2013).

literarias y también con el horror, lo fantástico, lo gore, un guiño seguro a una cultura cohesionada entre autores y lectores.

Los autores que más claramente se identifican como parte de este grupo son el profesor de castellano y crítico literario Álvaro Bisama (*Música Marciana*), el comentarista de cine y experto en cómics Francisco Ortega (*El Número Kaifman*), el magallánico Óscar Barrientos (*La Ira y la Abundancia*), la psicóloga y dibujante Soledad Véliz, además de Sergio Meier, Armando Rosselot, Luis Saavedra (creador del fanzine Fobos), el licenciado en artes visuales Sergio Amira, Pablo Castro, el único escritor chileno reciente en aparecer en la antología “Cosmos Latinos” (2004) y los estudiados en esta tesis, Jorge Baradit y Mike Wilson.

Antologías como “*Años Luz. Mapa estelar de la Ciencia ficción en Chile*” o “*Alucinaciones.TXT.*” realizadas por Marcelo Novoa y publicadas por la editorial de ciencia ficción Puerto de Escape reúnen a lo más distintivo del género. También se encuentran en publicaciones online como el e-zine Tauzero.

### 1.3.1 Jorge Baradit

Jorge Baradit Morales, chileno, nacido en Valparaíso en 1969, es diseñador gráfico y uno de los escritores que lleva la batuta dentro de la nueva literatura de ciencia ficción que se produce en Chile actualmente.

Su trabajo es prácticamente multidisciplinario y las obras que tiene a su haber son las novelas *Lluscuma* (2013), que narra la historia de la supuesta abducción del cabo Valdés; la novela gráfica *Policía del Karma* (2011), *Kalfukura* (2009), *Synco* (2008), una ucronía al golpe de Estado de 1973; *Trinidad* (2007), la cual le valió el premio ciencia ficción de la Universidad Politécnica de Cataluña, el galardón europeo más prestigioso en el mundo de la ciencia ficción e *Ygdrasil* (2005), todas enmarcadas en el género de la ciencia ficción.

Como autor recoge influencias de diversas fuentes, tales como el animé japonés, cine coreano, el punk rock y escritos sobre mística y mitología, excepto de la ciencia ficción misma, lo que le otorgan ese estilo tan distintivo y que tanto reconocimiento le ha valido. Además de destacar por sus trabajos en el fanzine *Fobos* y en el e-zine *Tauzero*.

Gracias a su trabajo, la ciencia ficción nuevamente ha sido puesta en el mapa de la literatura chilena, generando fanatismo de lectores y ha ganado adeptos a la ciencia ficción y a la crítica literaria chilena.

### 1.3.2 *Ygdrasil*, el revival de la ciencia ficción chilena

Su novela *Ygdrasil* se convirtió en un suceso de ventas en Chile. Álvaro Bisama, en su faceta de crítico literario, la incluyó en la antología “Cien libros chilenos”. Fue publicada en el año 2005 y narra la historia de Mariana, una sicaria chilena de 36 años, adicta al maíz, una especie de droga dura, residente en México, quien por su fama de letal asesina, ha sido escogida por el gobierno mexicano para llevar a cabo una misión que implica la apropiación ilícita de información que guarda el Banco de México, concerniente a un extraño fenómeno bautizado como el Traspuesto de Sonora.

Respecto a la novela, su autor ha dicho:

*"Nunca tuve conciencia de que estaba escribiendo ciencia ficción. Al escribir tenía en la cabeza escritores como Borges, Dante, Artaud, Burroughs, Campbell, mitología germana, griega, etc. Es extrañísimo que una novela de las características de Ygdrasil se haya elevado como un libro superventas y que siga armando revuelo después de casi dos años desde su primera edición. Me resulta halagador que se haya convertido en un texto de culto para algunos grupos, que se estén escribiendo tesis en universidades (la de Chile, por ejemplo) acerca de él y que se haya vuelto motivo de fanfics, spin offs y fan arts. En fin, me tiene perplejo su alcance como fenómeno cultural dentro del fandom. Es claro que no hago literatura tipo García Márquez de los sesenta, pero en mis textos queda una machi llamando por teléfono o una auténtica guerrera chilena de interfase como Mariana, la protagonista de Ygdrasil. La idea, es que lo más autóctono y tribal de Latinoamérica se encuentre frente a frente con lo más descabellado de la ciencia ficción"*<sup>7</sup>.

El desarrollo del tiempo en la novela comienza con la aparición de un fenómeno anómalo denominado el traspuesto de Sonora, posteriormente detectado por el gobierno mexicano, entendiéndolo la amenaza que ello implica para la seguridad nacional, elaboran un plan y llegan a Mariana, nuestra protagonista, una drogadicta con fama de sicaria letal, a la cual le implantan órganos cibernéticos para llevar a cabo la misión que aclarará el origen del traspuesto, ante lo cual deberá infiltrarse en el sistema

<sup>7</sup> Disponible en línea: <http://literaturachilena.wikispaces.com/Jorge+Baradit> (Revisado el 1-12-2013).

del Banco de México. Ante la negativa de la mujer de aceptar la misión, es amenazada con ser convertida en una “perra” (prostituta desmembrada de fabricación artesanal típica de los barrios bajos de Chile), un trauma que la ha perseguido a lo largo de sus 36 años de existencia. Frente al terror de convertirse en una perra, acepta, con la promesa de que posteriormente será liberada, exorcizada y recompensada por su labor. Sin embargo, luego de ser cargada de información y rastreada mediante la implantación de tecnología dentro de su cuerpo, el militar a cargo de la operación, Ramírez, avisa al Banco de México de las intenciones de Mariana de infiltrarse en su base de datos y es intercambiada por otra información. Mariana es capturada por agentes del banco y sufre torturas, descuartizamiento y es arrojada a un río.

Mariana es rescatada desde el fondo del río por el selknam Reche el cual restaura su cuerpo volviéndola a la vida en un extraño ritual chamánico. El Reche le comunica a Mariana que su antigua vida ha terminado y que Ramírez la busca incansablemente para no dejar rastros de su operación.

El selknam Reche le aconseja a Mariana negociar su libertad con cooperación, continuando en la misión y así evitar un trágico final para ella. El espíritu del joven soldado alemán Günther Diethardt toma posesión dentro de su cráneo y será el nexo entre ella y Ramírez, además de facilitarle su conocimiento en temas estratégicos para infiltrarse en la Nato, localizada en costas cubanas.

Mientras tanto, en la empresa Chrysler se desata una Guerra Santa entre la Sección 14, liderada por el Imbunche, una suerte de corrupto profeta apocalíptico y el Directorio, ente despersonalizado que controla la empresa.

Posteriormente, Mariana en compañía de Günther y el Reche, localiza el archivo “Empalme Rodríguez”, el cual contiene la información que develará el origen y causa del Traspuesto de Sonora. Desde este momento, el rol de Mariana es primordial para descubrir la anomalía que ocurre con el desvío de las almas, un rol trascendental que ella ni siquiera imagina y que la enfrentará con el Imbunche, el selknam Reche y con la fuente Ygdrasil.

*“A solo unos kilómetros de allí, un hombre pintado de azul se arrastra dolorosamente por el centro geométrico del desierto de Sonora, arañando la tierra con sus gemidos. Parece el espíritu moribundo del desierto, saliendo a jirones por la boca del desgraciado en forma de cuchillo kirlian y frecuencias electrónicas desgarradoras. Lloran todos los mediums en ochocientos kilómetros a la redonda, pues donde quiera que miren se les aparece el rostro desfigurado del doliente. Los aullidos del hombre pulsan como una inflamación en los escáneres; son rítmicos a la manera de un código o una serie matemática, espasmos binarios de dolor digital. Una estridencia astral que copa los receptores de microondas, y que ha mantenido despierta a la unidad del ejército mexicano Itzcuáhtli toda la noche frente a los monitores”<sup>8</sup>.*

Indudablemente, lo más relevante de la novela radica en los espacios y dimensiones en que Baradit logra crear una suerte de hibridación entre la tecnología y las dimensiones astral y espiritual.

Asociado al término “*ciberchamanismo*”, Baradit conjuga distintas mitologías con cyborgs devenidos en mesías que se relacionan en planos astrales y metafísicos, así como digitales. Cabe destacar que el autor prefiere el término “realismo mágico 2.0” para definir lo hecho en su novela *Ygdrasil*, la que define Latinoamérica con su imaginario mitológico en absorción de una cultura ajena, a causa de la globalización y de la irrupción de las multinacionales, que se ha instalado de manera permanente.

---

<sup>8</sup> Baradit, J.,(2006) *Ygdrasil* Chile, Ediciones B, págs. 7-8.

### 1.3.3 Mike Wilson

Mike Wilson Reginato (1974) es un escritor argentino-estadounidense, licenciado en Literatura por la Universidad de Cornell, actualmente radicado en Chile y que se desempeña como académico de letras en la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Sus obras, que le han valido gran aceptación de la crítica y los lectores son las novelas *Nachtrópolis* (2003), *El púgil* (2008), que para ejemplificar su narrativa, trata sobre un boxeador decadente y la extraña relación que entabla con su refrigerador; *Zombie* (2009), *Rockabilly* (2011) y *Leñador* (2013), la cual declaró que sería su última novela.

Mike Wilson es un escritor con un estilo que no persigue los cánones de una tradición literaria que considera ya obsoleta, cree en recoger las influencias de otro tipo de manifestaciones artísticas como el cine o la música y no las discrimina al integrarlas copiosa y relevantemente a las tramas de sus narraciones, constituyéndose a menudo como un elemento clave en la adaptación y relación entre sus personajes.

El estilo de su narrativa está fuertemente influenciado por la cultura popular y norteamericana, por espacios suburbanos que remiten a las películas de Spielberg, por aceptar contar historias polifónicas, corales, por integrar la tecnología y el tormento que todas las vicisitudes de la sociedad producen en el ser humano, como el mismo autor lo ha mencionado en diferentes medios.

### 1.3.4 *Zombie* o el acontecer de los muertos

Su novela *Zombie* narra el estado postapocalíptico de un grupo de humanos sobrevivientes, todos adolescentes, en los suburbios de una ciudad indeterminada, llamada anteriormente “La Capital” y que ahora se conoce como “El Pozo”, la zona cero del ataque, cubierta por kilómetros de cenizas y una nube negra. Bajar del bosque, que rodea el suburbio donde se refugian los jóvenes en sus antiguas casas, a “El Pozo” implica un acto desesperado de suicidio, pues los que van nunca más regresan. Anclado en mitad del suburbio se encuentra el “Misil Clavado”, que es una bomba sin detonar, incrustada en el pavimento de “La Avellana, el típico suburbio semejante al de las películas norteamericanas. El conflicto está en la forma en que estos seres frágiles logran sobrevivir y cómo sus recuerdos de una vida anterior se subyugan a la desolación de la realidad. Al respecto, su autor ha afirmado: *“Es una novela que se enfoca en los personajes. Con la idea de poder representar una realidad desde la perspectiva de estos adolescentes y ver cómo ellos van armando esta historia, como un rompe cabezas, y a la vez situarlos en un espacio y en un tiempo que los descoloca de lo más cotidiano”*.<sup>9</sup>

*Zombie* es una novela breve, polifónica y abundante en referencias a la cultura popular. Cada capítulo recibe el nombre de los personajes que dan vida a la novela: un grupo de jóvenes desolados, abandonados, que poco a poco van perdiendo las ganas de vivir: James; el personaje principal, junto a su hermana son los únicos sobrevivientes de su familia; Ana, Andrea, Fischer y Emma, son huérfanas junto a Frosty una suerte de antagonista devenido en mesías que comienza a preparar metanfetamina para los sobrevivientes de La Avellana. Debido a un accidente mientras ‘cocinaba’ la droga, parte de su rostro resultó quemado y debido a la desfiguración, siente un rechazo por todos quienes no lo integran, proporcionándole drogas y generando dependencia a quienes luego convierte en su séquito y que lo obligará a la detonación del caos.

---

<sup>9</sup> Disponible en línea: <http://www.elmostrador.cl/cultura/2010/05/17/los-muertos-estan-vivos/> (Revisado el 30-11-2013)

## **Capítulo II**

### **Marco Teórico**

## 2.1 Sociedad y espacio postmodernista

Para dar cuenta de la relación indisociable existente entre el contexto social y los escenarios que se construyen en la ciencia ficción, es necesario apuntar a lo ocurrido durante la segunda mitad del siglo XX y al período histórico denominado postmodernidad que surge durante la misma época.

Se entiende como postmodernidad a un período sujeto a un cambio cultural sistémico, visto como un modo de producción, la tercera fase del capitalismo, siendo el primero el período de surgimiento de las industrias y los mercados nacionales, al que le sigue una fase de colonización e imperialismo que propician el desarrollo de una economía mundial del tipo colonial, conformados los tres en una sucesión dialéctica. Incluso se postula la teoría de una cuarta fase, de total intensificación y asentamiento del capitalismo, que sería en la cual nos encontramos actualmente. El postmodernismo sustituye a la modernidad como una propuesta radical que supone la muerte de la historia y la des-diferenciación entre los aspectos que durante la modernidad habían sido separados en disciplinas, lo que el crítico marxista norteamericano Fredric Jameson define como *“un fenómeno que es tan económico como cultural, tan psicológico como estético, tan político como filosófico”*<sup>10</sup>, un ejemplo de ello es que no exista un corpus teórico actual que permita reconocer una distinción formal de publicidad, diseño y arte, quedando en evidencia, la imposibilidad de separar las disciplinas artísticas del mercado.

Otros sinónimos para definir este momento histórico más reconocibles son “globalización”, “sociedad de la información” o “sociedad de masas”, que han sido introducidos en el léxico cotidiano de occidente.

---

<sup>10</sup> Jameson F., (2012), *El postmodernismo revisado*, España, Abada Editores, pág. 27.

Esta nueva etapa se caracteriza por contar con diversos aspectos, unos de naturaleza teórica y otros de rango cultural: el primero corresponde a la postmodernidad y el segundo al postmodernismo. En este período, en el cual estamos insertos, se prioriza la renovación constante de los últimos modelos de experimentación estética con un fin económico centrado en la cultura de masas.

En la segunda mitad del siglo XX, producto de las diversas debacles bélicas que condicionaron el devenir de la humanidad, se aceleran los fenómenos de cambio social que afectan la técnica y ciencia, apuntando hacia una automatización del proceso productivo, centrado en el aumento de éste y la reducción de costos, repercutiendo, obviamente, de manera directa en el campo económico de globalización capitalista y derivando en políticas de libre mercado, que se acentuaron junto al avance de la revolución tecnológica, los nuevos medios masivos de comunicación instantánea y el desarrollo informático de la nueva era, que ejercen poder sobre pautas de cultura dominante, gestadas en los países del Primer Mundo por sobre los del Tercer Mundo.

El postmodernismo es la dimensión cultural de la postmodernidad y se entiende como una respuesta crítica a los postulados de la Ilustración, especialmente a los principios científicos, culturales, epistemológicos e ideológicos, es decir, su función designa el estilo o la pauta que impera en la ejecución y en la composición artística y cultural de la postmodernidad. Se caracteriza por la insipidez o falta de profundidad del arte además de una priorización de la cultura basada netamente en la imagen y el marketing y la carencia de declaraciones políticas y críticas, apuntando a la reproducción de cultura en vez de su producción.

El postmodernismo entiende el fracaso de la ideología modernista, por ello el productor de cultura/artista postmoderno no encuentra otra forma de producción que no signifique mirar hacia el pasado, imitando estilos extemporáneos. En este escenario cobran relevancia los términos relacionados al arte '*kitsch*' y '*pastiche*', conceptos definitorios de la producción cultural postmodernista que se centran en reproducir los elementos estéticos y estereotipados ya ensayados.

En la arquitectura, el postmodernismo orienta directamente la forma en que se va desarrollando el crecimiento urbano, su planificación y su lógica de distribución. El geógrafo británico David Harvey, en su obra *“La condición de la posmodernidad”*, da cuenta de las relaciones inconexas que se producen en el tejido urbano, entendiendo cómo cambia la perspectiva desde el modernismo, pues mientras los modernistas concebían la urbe como un espacio a modelarse con objetivos sociales, los posmodernistas lo ven como un espacio autónomo, con función estética:

*“El posmodernismo cultiva una concepción del tejido urbano necesariamente fragmentada, un «palimpsesto» de formas del pasado superpuestas unas a otras, y un «collage» de usos corrientes, muchos de los cuales pueden ser efímeros. En la medida en que la metrópoli no se puede controlar sino por partes, el diseño urbano (nótese que los posmodernistas no hacen proyectos sino diseños) busca simplemente tener en cuenta las tradiciones vernáculas, las historias locales, las necesidades, requerimientos y fantasías particulares, de modo de generar formas arquitectónicas especializadas y adaptadas a los clientes, que pueden ir desde los espacios íntimos y personalizados, pasando por la monumentalidad tradicional, hasta la jovialidad del espectáculo. Todo esto puede florecer recurriendo a un notable eclecticismo de estilos arquitectónicos”<sup>11</sup>.*

La prevalencia de lo estético por el sobre la finalidad social es una característica intrínseca del postmodernismo que se va replicar en todas las demás artes, con un profundo análisis de la literatura, en el que intervendrán otros aspectos como el tiempo y el espacio que también cumplen función en la forma en la cual el individuo logra vivir y convivir en las sociedades postmodernistas.

Otro de los elementos espaciales que han decaído con el postmodernismo, es la noción de exterior e interior, especialmente por la mutación de los grandes almacenes, epicentros del consumismo, por imitar los espacios exteriores: los largos pasillos concebidos como calles. Esta mimetización del espacio anula el sentido de pertenencia del sujeto y en definitiva, borra el sentimiento de que pertenece a un lugar específico.

---

<sup>11</sup> Harvey D.,(1990), *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Argentina. Amorrortu Editores, pág. 85

## 2.2 El sujeto postmoderno

Los diversos paradigmas asentados en la época postmoderna repercuten en la visión del hombre sobre sí mismo y su ser en el mundo, dado que su expresión está sujeta a la artificialidad de las experiencias posmodernistas como la droga o la esquizofrenia que “*parecen tener ya muy poco en con las histéricas y los neuróticos de los tiempos de Freud o con las experiencias típicas de aislamiento radical, de soledad, de anomia, de rebelión individual al estilo de la ‘locura’ de Van Gogh, que dominaron el período del modernismo*”<sup>12</sup>, lo que enfatiza lo superfluo de esta era. Jameson indica además que este cambio en la manifestación emocional del hombre o en la tendencia de la patología cultural puede determinarse como el desplazamiento de la alienación del sujeto hacia su total fragmentación, es decir, el sujeto personal es sustituido por un sujeto totalmente impersonal, lo que lleva a la conformación de una estructura social totalmente homogénea. Asimismo, el crítico indica que en su generalidad, el individuo va perdiendo terreno para asentarse en el grupo, en la masa y desde este prisma es concebido por los medios de producción; su calidad moral, valórica y su pertenencia pierden sentido y se desplazan hacia la satisfacción inmediata y la conciencia efímera o nula de su propia humanidad.

Las dimensiones del espacio y el tiempo, son claves en el análisis crítico del sujeto postmoderno. En cuanto a lo que Jameson denomina “el fin de la temporalidad”, se entiende como la ‘reducción al cuerpo y al presente’. Por un lado el hombre postmodernista va a buscar la finalidad de la expresión en la manifestación estética y tanto el pasado como el presente pierden relevancia analítica en su categoría dentro del devenir histórico y en su sentido. La importancia del presente es el único espíritu temporal relevante, coincidiendo en que el ente postmoderno no cree en los cambios

---

<sup>12</sup> Jameson, F.,(1991), *El postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, España, Paidós, pág.37.

estructurales profundos del sistema a largo plazo, lo que relega al hombre a un letargo sobre la conciencia temporal.

El sujeto posmoderno, visto como un objeto de consumo, de sumisión y de control, está siendo deshumanizado por el período y por los poderes fácticos y los del aparato del Estado que lo controlan. La deshumanización es entendida como un proceso psicosocial mediante el cual un ser humano reconoce a otro ser humano como “no humano”. El psicólogo desarrollista Erik Erikson llamó “pseudoespeciación”, a situaciones en que ocurría lo siguiente: *“la gente pierde el sentido de ser una especie y trata de transformar a otros en una especie mortal y peligrosa, una que no cuenta, una que no es humana... Los puedes matar sin sentir que mataste a uno de tu propia especie”*<sup>13</sup>.

Además, el complemento que integra la visión del hombre postmoderno es la utilidad que representa para el libre mercado, para la economía capitalista, para los gobiernos tanto democráticos como totalitarios y para los productores de cultura. Esta suerte de utilización, de instrumentación va a ser un *leit motiv* fundamental para la distopía postmodernista. El filósofo alemán Martin Heidegger adelantó esta concepción en su célebre “Carta sobre el humanismo”, de 1946, cuya apertura profetiza: *“Estamos muy lejos de pensar la esencia del actuar de modo suficientemente decisivo. Sólo se conoce el actuar como la producción de un efecto, cuya realidad se estima en función de su utilidad”*<sup>14</sup>.

Esta visión de Heidegger es ampliamente compartida por el postmodernismo, en función a que identifica que la fragmentación del hombre radica en la imposibilidad de tomar conciencia de la propia utilidad que tiene en su propia existencia, debido a que sus deseos inmediatos son satisfechos e incluso sus necesidades no son reales, pues son dominadas por aspectos consumistas y económicos.

---

<sup>13</sup> Núñez D., *La Deshumanización*. Disponible en línea: <http://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/101110.pdf> (Revisado el 02-12-2013)

<sup>14</sup> Heidegger, M., *Carta sobre el Humanismo*. Disponible en línea: [http://www.heideggeriana.com.ar/textos/carta\\_humanismo.htm](http://www.heideggeriana.com.ar/textos/carta_humanismo.htm) (Revisado el 02-12-2013)

## 2.3 Imaginario postmodernista

Parte del surgimiento de la literatura cyberpunk encuentra su cuna en las características del período postmodernista. Este subgénero esencialmente busca retratar las disyuntivas a las que debe enfrentarse el individuo- héroe, en el tiempo y el espacio fuertemente caracterizado por el desorden cultural, el crecimiento descomunal de las urbes, la metrópolis sucia y caótica, la omnipresencia avasalladora de la tecnología y el control despótico de las esferas del poder gubernamental que ponen de manifiesto la disociación de la relación tripartita *Estado-Hombre-Tecnología*, en un futuro distópico. La gran temática del cyberpunk apunta al enfrentamiento del héroe ante su condición humana en una sociedad distópica o antiutópica. Jameson considera al cyberpunk como el género postmodernista por excelencia, en tanto da cuenta de la verdadera esencia crítica y fiel del hombre postmoderno frente a la debacle postmodernista:

*“Estas narrativas, que en un primer momento buscaron expresarse mediante la estructura genérica de la novela de espionaje, han cristalizado recientemente en un nuevo tipo de ciencia-ficción llamado cyberpunk, que es una expresión de realidades empresariales transnacionales tanto como de la propia paranoia global: las innovaciones de la representación en la obra de William Gibson la convierten en una excepcional producción literaria en el seno de la producción postmoderna, predominantemente visual o auditiva.”<sup>15</sup>*

En el cyberpunk, un símbolo clave y distintivo es la figura del cyborg. El organismo cibernético o ‘*cybernetic organism*’ es una de las imaginarias de la ciencia ficción como respuesta al avance tecnológico. Donna Hathaway publicó en 1984 “*A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*”, en el cual, mediante un decálogo comparativo de la figura del cyborg, hace un análisis de las nociones tradicionales del feminismo.

---

<sup>15</sup> Jameson, F. (1996), *Teoría de la Postmodernidad*, España, Editorial Trotta, pág. 57.

Los cyborgs, es sus palabras, representan “*criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambiguamente naturales y artificiales*”, una especie de “*híbrido de máquina y organismo*”<sup>16</sup>.

Otras posturas frente al cyborg, consideran que representa una alegoría del hombre que en la frenética irrupción de la tecnología se aliena y se mutila con la intención de aniquilar su propia carne, evidencia de su vulnerabilidad humana y como reflejo de la amenaza que significó la aparición del SIDA durante el siglo pasado.

Esta afición por violentar al cuerpo no es nueva, data de una larga tradición histórica que Michel Foucault recorre en su obra “*Vigilar y Castigar*”, en los cuales destaca que el cuerpo ha sido objeto de estudios según visiones demográficas, patológicas, como asiento de necesidades, como lugar de procesos fisiológicos y de metabolismos, como blanco de ataques, ya sean microbianos y vitales, apuntando a la implicación del cuerpo en la historia, meramente en un plano biológico, y sin considerar el uso político que configura:

*“Pero el cuerpo está también directamente inmerso en un campo político. Las relaciones de poder lo convierten en una presa inmediata; lo cercan, lo marcan, lo doman, lo someten a suplicio, lo fuerzan a trabajos, lo obligan a ceremonias, exigen de él signos”*<sup>17</sup>.

El cuerpo en la dominación política tiene un objetivo de instrumentalización ya sea a través de dominio, o fuerza productora y el ejercicio de poder que se vierta sobre él, va a variar en función de su utilidad:

*“Este cerco político del cuerpo va unido, en función de relaciones complejas y recíprocas, a la utilización económica del cuerpo; el cuerpo, en una buena parte, está imbuida de relaciones de poder y de dominación, como fuerza de producción, pero en cambio, su constitución como fuerza de trabajo sólo es posible si se halla inmerso en un sistema de sujeción (en el que la necesidad es también un instrumento político*

---

<sup>16</sup> Haraway, D., *Manifiesto Cyborg*. Disponible en línea: [http://historiaiuna.com.ar/wp-content/material/2013\\_haraway-manifestocyborg.pdf](http://historiaiuna.com.ar/wp-content/material/2013_haraway-manifestocyborg.pdf) (Revisado el 02-12-2013)

<sup>17</sup> Foucault, M., (2009), *Vigilar y Castigar*, México, Siglo Veintiuno Editores. Pág. 35.

*cuidadosamente dispuesto, calculado y utilizado). El cuerpo sólo se convierte en fuerza útil cuando es a la vez cuerpo productivo y cuerpo sometido. No obstante, este sometimiento no se obtiene sólo mediante instrumentos ya sean de violencia, ya de ideología; puede muy bien ser directo, físico, emplear la fuerza contra la fuerza”<sup>18</sup>.*

## 2.4 La distopía

El término distopía, comúnmente definido en contraposición a la utopía como anti-utopía, refleja un posible futuro de la humanidad en el cual la realidad discrepa en demasía a una representación de sociedad ideal, pues a diferencia de la utopía, que refleja una sociedad perfecta de equilibrio social. La distopía es esencialmente hipotética, imperfecta, inferior por el fracaso y la pérdida, generalmente, de los valores humanos.

Sin embargo, distopía y anti-utopía son conceptos entre los cuales existe una diferencia manifiesta: pues la primera refleja *“una sociedad inexistente [...] que el autor espera que el lector contemporáneo vea como mucho peor que la sociedad en la que vive”*. Por otra parte, la anti-utopía consiste en *“una sociedad inexistente [...] que el autor espera que el lector contemporáneo vea como una crítica al pensamiento utópico”<sup>19</sup>*.

Jameson realiza también una distinción de estos conceptos como un tipo de lo que él llama “singularidad” postmodernista. Esta singularidad se refleja en distintos contextos, como el científico, filosófico y estético. En el primero Jameson integra la temática que sustenta la ciencia ficción. La singularidad científica, se entiende como *“la noción de una singularidad-acontecimiento (..) se sitúa en el límite entre cierta clase de*

---

<sup>18</sup> *Ibíd.*

<sup>19</sup> Sotomayor P., *Lejos: la distopía socialista-feminista de Caryl Churchill*. Disponible en línea: [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22952013000100007&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22952013000100007&script=sci_arttext) (Revisado el 27-11-2013)

*acontecimiento irrepresentable en el tiempo y una estructura única que se da de manera conjunta sólo una vez, pero que, sin embargo, no deja de ser un tipo de estructura (...)*<sup>20</sup>. Presenta, según Jameson, una dicotomía referencial entre aquello que puede ir más allá de la ley física o de algo anómalo, a la espera de ser explicada por los científicos, que comprende una ambigüedad que la ciencia ficción se ha encargado de retratar en los diversos paradigmas que se han instalado en los distintos períodos que abarcan su desarrollo, no sólo y exclusivamente en los tópicos relacionados con los agujeros negros o las peculiaridades subatómicas de los físicos, sino más bien en aquellos ligados a la computarización y la inteligencia artificial, sobre los cuales la singularidad se presenta como un eslabón perdido en la cadena evolutiva que resultará en una distopía o utopía. La primera se origina con la aparición de una inteligencia tecnológica que sobrepase a la humana y la segunda gracias a un estado posthumano que devendrá en la aparición de un híbrido, mutación o androide inserto en nuestra propia naturaleza humana.

Las novelas distópicas por excelencia son “1984” de George Orwell y “*A Brave New World*” de Aldous Huxley. En ambos se retratan sociedades en las cuales las libertades del ser humano se ven limitadas por gobiernos totalitarios y opresivos que controlan a los individuos mediante los estímulos de la ciencia, la tecnología o la modificación de la conciencia histórica, como en el caso de la novela de Orwell.

Las distopías de ambas novelas están relacionadas con tradiciones de la ciencia ficción ya clásicas: *Ygdrasil* se involucra con el tema de la especulación tecnológica, mientras que *Zombie* se sitúa en una sociedad postapocalíptica, sucumbida ante el holocausto nuclear.

---

<sup>20</sup> Jameson F., (2012), *El postmodernismo revisado*, España, Abada Editores. Pág. 58.

**Capítulo III**  
**Análisis**

## ***Ygdrasil***

### 3.1.1 Los espacios distópicos

Los elementos distópicos en *Ygdrasil* se presentan centrados en tres dimensiones de espacio: la metrópolis mexicana, el suburbio marginal chileno y el interior de la empresa Chrysler. Los tres espacios geográficos están conformados como un híbrido sin diferenciación cultural, incluso en Chrysler, empresa multinacional constituida como una nación independiente, las barreras nacionales se disipan frente a los aspectos culturales que unen un lugar totalizado.

Este elemento no es antojadizo en la narrativa de Baradit, sino que tiene un trasfondo cultural postmodernista, el cual Jameson identifica como una mutación del espacio urbano, cuyo frenético avance ha relegado al ser humano a un retraso frente al cual *“no estamos en la posesión de las herramientas perceptivas correspondientes a este nuevo hiperespacio (que denomino así, en parte, debido a que nuestros hábitos perceptivos se formaron en esa otra clase de espacio que he llamado el espacio del modernismo)”*<sup>21</sup>. Que Chrysler represente un Estado, que sus trabajadores se organicen en sociedades y que exista una jerarquía con estructura gubernamental, representa asimismo una manifestación triunfal y abierta del capitalismo en la postmodernidad y través de la arquitectura, el diseño de las multinacionales y en sus representaciones arquitectónicas, han generado la usurpación del territorio ciudad.

*“A mi entender, y junto con cierto número de otras construcciones característicamente posmodernas, como el Beaubourg de París o el Eaton Centre de Toronto, el Bonaventura encierra la aspiración de ser un espacio total, un mundo entero, una especie de ciudad en miniatura (y añadamos que a este nuevo espacio total corresponden nuevas prácticas colectivas, un nuevo modo de congregarse y moverse los individuos, algo así como la práctica de una hipermultitud nueva e históricamente original)”*<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup> Jameson, F., (1996), *Teoría de la Postmodernidad*, España, Editorial Trotta. Pág. 21.

<sup>22</sup> Jameson, F., (1991), *Postmodernidad o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, España, Editorial Trotta. Pág. 57.

### 3.1.2 Chrysler

En la novela, la Chrysler va más allá de convertirse en el sucedáneo de una ciudad, pues llega a convertirse en un Estado, con Constitución, nacionalidad, territorios soberanos y un orden político y social para sus habitantes/trabajadores:

*“La empresa se volvió tan monstruosamente grande que negoció la compra de una extensa superficie de aguas internacionales entre el golfo de México y África. Con los años, una enorme costra metálica se fue asentando en el fondo del Atlántico, con millones de habitantes distribuidos en decenas de secciones productivas. Cuando la primera generación de personas nacidas dentro de las instalaciones hubo alcanzado la mayoría de edad, la Chrysler redactó una Constitución, entregó cartas de nacionalidad y pidió autorización para ingresar en la ONU como estado soberano”<sup>23</sup>.*

La empresa Chrysler es el gran ente antagónico de la novela, una empresa nada parecida a la fábrica de automóviles norteamericana; la Chrysler de *Ygdrasil* se dedica a la transmisión de datos con avances en este campo que han sobrepasado las barreras de la dimensión física, incorporando elementos metafísicos para cumplir con su fin:

*“La Chrysler había sido pionera en el desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías de transporte de información, y fueron sus investigaciones en tecnología en conectividad lo que transformó la red mundial de datos en un organismo eficiente. En sus laboratorios de pruebas se logró medir la influencia de la actividad kinestésica en la electrónica, lo que finalmente condujo a la incorporación de parámetros psíquicos en la industria de las telecomunicaciones”<sup>24</sup>.*

La empresa, dirigida por un Directorio se divide en distintas secciones, todas articuladas por conflictos artificiales que se encargan de mantener el hermetismo y el equilibrio dentro de los trabajadores, que a su vez también son habitantes, totalmente controlados y vigilados:

---

<sup>23</sup> Baradit J., (2005) *Ygdrasil*. Chile, Ediciones B. Pág. 78-

<sup>24</sup> *Ibid.*

*“Los sindicatos eran parte importante de la estructura de poder. Férreamente controlados por el Directorio, más que representar a los trabajadores se encargaban de controlar sus actividades. Reconocían tempranamente eventuales factores de conflicto, y generaban soluciones en acuerdo con las autoridades. Más aún, cada veinte o treinta años se organizaba una revuelta social controlada, con el objeto de liberar presión social y mantener la credibilidad de las organizaciones obreras. En tales ocasiones se reivindicaban exigencias secretamente preaprobadas por el Directorio, y tras unos cuantos disturbios, y dos o tres nuevos mártires que llegaban a fortalecer la moral del pueblo, se restauraba la situación precedente y todo volvía a la calma”<sup>25</sup>.*

El directorio dirigente de la Chrysler es un personaje prácticamente inexistente dentro de la novela, pues sus intervenciones son más bien referencias escasas con la finalidad de descripción. El elemento de caos y horror, que hacen de la Chrysler el espacio de distopía total en la novela, es articulado por el líder sindical de la Sección 14, el Imbunche, un ser tan descarnado como psicópata, además con tendencia a la megalomanía.

*“Técnicamente, el Imbunche era el presidente del sindicato de la Sección 14 de la Chrysler. Sin embargo, con los años su dirigencia había derivado en un movimiento religioso fanático que tenía muy nerviosa a las más altas autoridades de la compañía. Originalmente pertenecía a un grupo de disidentes de la política colaboracionista del sindicato en el poder, como quienes protagonizó un histórico alzamiento que culminó en una revuelta armada particularmente sangrienta”<sup>26</sup>.*

A raíz del fanatismo infundido por el Imbunche, toda la Sección 14 de la Chrysler se somete a su déspota y tiránico liderazgo, que permiten que pueda hacer y disponer de todos quienes le rodean, sin mediar consecuencias o análisis.

*“Pronto comenzaron los milagros de los Once Mártires, a la vez que el imbunche se volvía más y más fanático en sus intervenciones. Poco a poco tiñó las acciones administrativas de ritualidad sacra, le encontró sentido cósmico a cada objeto, interpretó con delirio cifras y balances. Declamaba en éxtasis en los actos públicos, transportado por los sentidos trascendentes que descubría en los hechos más sencillos. Así se elevó, lleno de espíritu santo, a la categoría de pastor de su pueblo. Es el tipo de loco más peligroso, el loco con carisma. Pero el Imbunche no era un fanático genuino sino un político de excepción, inmoral y cínico como los mejores. (...) Así consiguió amalgamar un culto férreo, cohesionado y estable; el germen de un Reich místico. Al*

---

<sup>25</sup> Ibid. Pág. 79.

<sup>26</sup> Ibid. Pág. 73.

*cabo de unos años, solo existían Dios, el Imbunche - su profeta -, el Libro y el Enemigo, encarnado en una visión satanizada del Directorio*<sup>27</sup>.

El fanático líder sindical tiene una apariencia extraña, que viene a intensificar su aspecto de dominio dentro de la Sección 14. Continuamente modifica su cuerpo, extrayendo e insertando objetos que producen la desdiferenciación de sus semejantes, con una importancia estética que se dedica a infundir el temor y la adoración:

*“La sonrisa del Imbunche infundía terror; su pellejo, pegado a las mandíbulas, se arrugaba hacia las comisuras, y su boca enseñaba unas horribles encías ennegrecidas*<sup>28</sup>.

La Chrysler, como nación, posee las características distópicas similares a las del gobierno de Orwell en 1984. Los ciudadanos, que en realidad son todos trabajadores de la empresa, son fuertemente controlados, seguidos, espiados y sus vidas se manejan de acuerdo a su función en la empresa, con el propósito de utilidad, que a su término, se desecha.

*“Seis horas diarias pasaban los operarios en el trance extático de la navegación y la mescalina, insertos como piezas vivas dentro del sistema de conectividad de la Chrysler. Distinto era el caso de los empleados contratados, generalmente trabajadores de elite entrenados durante años por empresas especializadas. A estos técnicos expertos se les conectaba intensivamente durante seis meses a ritmos extremos y para tareas de altísima complejidad; luego eran dados de baja con un sueldo de por vida, más todas las cirugías reconstructivas y los tratamientos psiquiátricos que fueran necesarios*<sup>29</sup>.

Además, el círculo que rodea al Imbunche está forzosamente vinculado a un misticismo creado por el mismo líder, que transforma todo a su alrededor en símbolos cósmicos y divinos, pero con una deshumanización marcada por la crueldad y el terror. Tal es el caso de El Círculo Doctrinario, una especie de grupo vidente, encargado de profetizar las interpretaciones del Libro, continuamente renovado tras la muerte de sus

---

<sup>27</sup> Ibid. Pág. 75.

<sup>28</sup> Ibid. Pág. 148.

<sup>29</sup> Ibid. Pág. 77

integrantes por mandato del Imbunche que son sometidos a rituales espantosos y tormentos para llevar a cabo su tarea encomendada:

*“El Círculo Doctrinario era el oráculo encargado de interpretar el Libro para los integrantes del sindicato. Estaba formado por un grupo heterogéneo: cuatro niños, cuatro ancianos y cuatro mujeres jóvenes. A todos se les había arrancado los ojos, y en su lugar tenían bolas de acero con cadenas soldadas a ellas, que los unían entre sí en una ronda monstruosa. Las manos de los niños estaban cosidas a sus pechos, y todos andaban desnudos. Como no se les estaba permitido bañarse, trozos de fecas colgaban de sus traseros y el hedor que despedían era insoportable. Uno de los niños no había resistido la dura disciplina y su cadáver era arrastrado por el resto del grupo”<sup>30</sup>.*

La estructura interna de la Chrysler se identifica claramente con la estructura nivelada de un videojuego, en el cual la protagonista sorteando una serie de niveles, venciendo obstáculos y enemigos, con poderes físicos, psíquicos y cibernéticos, que van dificultando su acceso al punto final: el *Ygdrasil*. La Chrysler y el Imbunche como ente malévolos que directamente la sataniza dentro de la novela, evocan los rasgos más distópicos dentro de *Ygdrasil*: es un claro infierno, en el cual la figura del Imbunche, con sus castigos, control y tortura, juega con las voluntades y libertades de toda una población, fuertemente vigilada y cuyo objetivo en la vida es la instrumentalización, que permite que tras su ‘vida útil’, cual objeto tecnológico, en un determinismo manejado por el Directorio y por el Imbunche en su sección, sean cesados de sus funciones (luego del trauma, dependiendo de la función cumplida) o aniquilados en las formas que sus superiores estimen conveniente.

El impulso en crear conflictos bélicos artificiales, la instrumentalización del ser humano, la violencia descarnada, el control tiránico, el uso y el abuso del poder además de los personajes satanizados son los rasgos y elementos que convierten a la Chrysler en el productor del espacio distópico más exacerbado de la novela.

---

<sup>30</sup> *Ibíd.* Pág. 80.

### 3.1.1.2 Ciudad de México

Otro de los espacios geográficos en los cuales se ambienta la narración es la capital de México, ciudad a la cual escapa Mariana desde Santiago de Chile, tras matar a su padre y dejar su vida forzada de prostitución.

Los espacios que se retratan están relacionados con el mundo de las clases bajas, que es en el cual se desenvuelve Mariana, y en su posterior implicación espía, se mueve en el Banco de México y se comunica con Rodríguez y Alvarado, quienes operan desde la oficina de centro militar del gobierno mexicano.

Para establecer lo que conforma el espacio físico de la Ciudad de México es claro dar cuenta de que las fronteras físicas en la narración se disipan y que el sujeto en cuestión, el personaje Mariana, ofrece una indeterminación de lugares para situarse, pues la ciudad es vista como un espacio abierto y con elementos de hibridación, argumento del desaforado crecimiento de las urbes globalizadas que pierden la identidad cultural de origen y se amontonan en un ordenamiento territorial urbano caótico y en una sistematización descontrolada de fragmentos inconexos. Baradit personifica tanto la ciudad como el banco, y le entrega atributos monstruosos y voraginosos con los cuales delata los rasgos postmodernistas de la urbe, que ha sepultado todo rastro étnico y en el cual se simboliza y se compara con la mítica Babilonia, ciudad del caos y el pecado.

*“Subió con aparente relajo la escalinata que conducía hacia la calle. El sol, suspendido a medio camino de su muerte contra el horizonte de edificios, la encandiló. Reconoció el pasaje Motolinia, a solo unos metros del Zócalo y en pleno centro histórico de Ciudad de México, el corazón de la megápolis que se extendía por kilómetros a la redonda sobre el antiguo lecho de un lago, el Anáhuac de los aborígenes. Ahora no era más que una maña copia hipertrofiada de las grandes ciudades europeas de antaño, un quiste inverosímil en el costado del continente. México City, <<la costra>>, la llamaban con desprecio. Desde el cielo aparecía como una monstruosa ameba metálica engarfiada a la tierra, semejante a un parásito gris que emanara calor y ruido electrónico. Las carreteras que se enterraban a sus costados no cesaban de inyectarle*

*vegetales, trozos de animales, madera y combustibles que la ciudad devoraba y degradaba, generando más y más calor. Era una reina monstruosa y obesa, incapaz de moverse, voraz e insaciable, sudando y defecando sin parar*<sup>31</sup>.

El capítulo 2 de Ygdrasil titulado *“Crónica verdadera de cómo la mujer entra en la caverna del Dragón Mésico y del momento en que éste se despierta y la devora sin preguntar”* también concede características personificadas al Banco de México. En este capítulo se narra cómo Mariana se introduce al edificio que alberga al banco y cómo durante horas, logra robar la información que interesa al gobierno. El banco la “devora” tras la alerta de su acción que Ramírez informa a los agentes e intercambia su ubicación por información sobre unas transacciones que le permitan descubrir cuál es el propósito y la causa de traspuesto.

Estos aspectos de la urbe, que sí ya encierran una descripción monstruosa sobre su constitución, son luego llevados al paroxismo con la integración del hampa, el sector marginal de la ciudad.

El mundo del hampa sirve como punto de refugio para Mariana, donde sobrevive como asesina a cambio de sus dosis de maíz, droga a la que es adicta. Aquí convive con personajes de su misma estirpe delictual, que conforman parte de su vida antes de que comiencen los hechos de la narración, y que no tienen relevancia en la novela, pues sólo son nombrados por Mariana al contar su historia y cómo se vio involucrada en el operativo del gobierno de México. Este flashback transporta a Mariana a un pasado determinante que la arrastró a la situación de instrumentación por parte del Gobierno, en un signo claro del determinismo en el “curso de los eventos”, tal como lo menciona recurrentemente El Reche, al ayudarla e impedirle que su plan trazado entorpezca el desenlace que tiene como artífice a Mariana.

---

<sup>31</sup> *Ibíd.* Pág. 12-13.

*“Luego rodé de pueblo en pueblo hasta llegar a Ciudad de México. Conseguí un espacio en el subterráneo y me hice un nombre al matar pública y salvajemente al Jarocho”<sup>32</sup>.*

Tras ese incidente, Mariana es adoptada por un hampón colombiano, el cual le entrega su dosis de maíz, a cambio de encargos, eufemismo que indica que mataba a sus enemigos por droga. Este episodio de la vida de Mariana es tratado someramente en la narración, no solamente porque corresponde al momento en el cual le cuenta al selknam su historia, sino también por la evidente enajenación que la protagonista vivió durante esta época a causa de su adicción, que como ella indica *“me volví adicta al maíz, y desde entonces todo se vuelve difuso”<sup>33</sup>*. Tras despertar del letargo, Mariana asesina a su ‘protector’ y debe comenzar a valérselas por sí misma:

*“Un día desperté y el colombiano estaba regado por toda la habitación. Tuve que ir a los suburbios exteriores y comenzar a trabajar por mi cuenta”<sup>34</sup>.*

Otro acercamiento a la decadencia de la ciudad, ocurre también en México, pero en Puebla, antes de que se traslade al D.F., donde habitaba un cuartucho minúsculo, junto a otros drogadictos como ella, que en su incapacidad de valerse humanamente, vivían en exacerbada inmundicia, en la claustrofobia del espacio y la adicción.

En la novela no se destaca ningún aspecto positivo sobre las urbes, muy por el contrario, en las descripciones abunda el rasgo dominante de una sociedad ad portas del colapso, monstruosa, desfigurada, con una pérdida total de la armonía y la naturaleza, que ya totalmente configurada como un ente silente que va desintegrando al hombre y que en suma, encierra todo el pecado y los vicios que le son traspasados a sus habitantes, por eso no es de extrañar que el narrador haga una comparación babilónica de su perdición ya establecida.

---

<sup>32</sup> *Ibíd.* Pág.48.

<sup>33</sup> *Ibíd.*

<sup>34</sup> *Ibíd.*

### 3.1.1.3 El hampa Chilena

Santiago de Chile es un espacio de vital importancia para el desarrollo de la novela. De partida porque es el lugar de origen de Mariana, y porque, además, aquí se concentran los traumas y miedos que persiguen a la protagonista, que son el motivo por el cual ella escapa a Ciudad de México, con el propósito de no convertirse en una “perra”, especie de esclava sexual, mutilada, al igual que su madre:

*“- Las perras son un producto artesanal típico de los suburbios de Santiago de Chile. Cuando la trata de blancas se volvió un negocio masivo, los traficantes comenzaron a refinar y diversificar sus procedimientos”<sup>35</sup>.*

Las perras son un referente del suburbio chileno y la madre de Mariana era una. Las perras son desmembradas por sus dueños con el fin de no escapar y son alimentadas por suero. El padre de Mariana prostituía a su madre, y luego de la muerte de ésta, y tras violar a su hija, la convierte en el reemplazo de la perra perdida durante cuatros años, en el cual nuestra protagonista es violada diariamente por toda la clase de indigentes y marginales. Luego de un descuido de su padre, logra darle muerte y escapar con la ayuda de uno de sus viejos clientes. Hay toda una asociación de marginalidad y miedo con el recuerdo de Santiago, y esta es la única referencia que en libro hacen de la capital de Chile, que se presenta en la misma conversación que sostenía con el selknam Reche. Otra referencia al espacio marginal, que son los predominantes en el relato, se hace a otro país sudamericano, Perú, como idea de escape ante la posibilidad de ser capturada por el gobierno mexicano y comenzar una nueva vida, lejos del tormento presente, pero sin abandonar los viejos vicios:

*“- Yo ya no tengo objetivo. Me voy a esconder por un tiempo en Perú, Tengo unos amigos en Arequipa que trafican buen software narcótico y podrían...”<sup>36</sup>.*

---

<sup>35</sup> Ibíd. Pág. 43.

<sup>36</sup> Ibíd. Pág. 49.

Que se haga mención de lugares geográficos específicos y que se describan mediante la aberración de su diseño o la criminalidad, sin ninguna otra diferenciación, da cuenta de que en el futuro en *Ygdrasil*, los distintos centros urbanos no poseen una diferenciación tal que permita un reconocimiento mayor de los aspectos que los envuelven y se cumple el criterio postmodernista de la uniformidad de las sociedades, de la intromisión de pautas imperantes, al fin y al cabo, de la supremacía de la globalización que hacen de Mariana un ser despatriado, habitante de todas y de ninguna parte.

Estos espacios, generalmente marginales, condicionan la calidad de vida de Mariana, asociados a la droga, la prostitución, la trata de blancas, la violencia, la muerte, etc. que en sí presentan los elementos de caos y subyugación distópicos de cualquier sociedad sin orden, ante el cual la protagonista sucumbe. La función de retratar estos espacios, sin duda, son para acentuar los elementos que convierten a esta en una novela cyberpunk: la deshumanización del individuo en esta sociedad corrompida por el poder, los placeres, la tecnología y la organización criminal. Todos estos factores convergen en hacer de Mariana una sujeto postmodernista, que no puede escapar de la sociedad en la que está inserta.

*“- Nuestros problema es que somos depredadores viviendo en manadas- continuó Mariana-. La matanza interna es terrible. El cerebro fabrica incesantemente razones para justificarla, pero en el fondo solo está el loco, hambriento de carne humana.*

*- Los hombres están divididos.*

*- La Tierra es un barco sin timón, compadre- prosiguió ella, como si no lo hubiera escuchado-, un barco a la deriva, lleno de locos devorándose entre sí. Debemos ser todo un espectáculo para el resto del Universo- hizo una pausa para arrojar otra piedra-. Sería mejor que nos borrarán de una vez.*

*-Nadie va a mancharse las manos con ustedes- exclamó el selknam, aparentemente molesto”<sup>37</sup>.*

---

<sup>37</sup> Ibíd. Pág.39.

En esa conversación con el selknam, hay un claro elemento de análisis postmodernista, en el cual ambos reconocen la inexorabilidad de la catástrofe social, universal, a la que están sometidos de forma determinista, como una especie de inmolación, ritual de sacrificio ante la cual la negación no es opción.

### **3.1.2 La deshumanización en *Ygdrasil***

Tal como lo explicara Foucault, la fijación con el cuerpo para infringir castigo y sometimiento tiene una larga tradición y distintas manifestaciones. En *Ygdrasil* los personajes son oprimidos de diversas maneras y la vulnerabilidad del humano abarca casi todos los sentidos, tanto física como espiritualmente, a fin de ejercer control y poca voluntad respecto a sus acciones. Estos varían desde el desmembramiento y el reemplazo por organismos tecnológicos, la violencia física y psicológica, así como espiritual y la reducción del individuo mediante la adicción a la droga, como factores de enajenación.

En esta novela prima el abuso del poder sobre los individuos y la distopía se construye principalmente por el sometimiento y la tiranía esclavizadora del cual son víctimas. En el futuro de *Ygdrasil*, las viejas instituciones de orden y seguridad parecen no existir o estar totalmente corrompidas; no hay indicios de policías, derechos humanos u organizaciones que velen por cumplir una protección sobre las condiciones básicas de humanidad, que son continuamente vulneradas. Incluso, el sindicato de la Sección 14 alimenta la violencia, el odio y el fanatismo entre los trabajadores, a su vez que los tiene totalmente bajo control despótico. Los seres de este futuro están a merced de la antojadiza voluntad e intereses de quienes ejercen el poder, además de una dependencia por aquellos factores que alimentan su alienación.

El motivo final que persigue Mariana en la novela es su libertad, el derecho a llevar una vida tranquila y la redención de sus pecados o errores, pero se transforma en una quimera que la llevará a la concreción de sus propios tormentos.

### 3.1.2.1 El cyborg

Al tratarse de una novela cyberpunk, el predominio de la tecnología es pertinente y el binomio cuerpo-máquina encuentra su raíz en la figura del cyborg, en pertinencia a la vigilancia extrema del poder gubernamental y militar.

Una novela futurista como esta incorpora la deshumanización de su personaje, su alienación con la intromisión de la máquina y la tecnología para monitorear los movimientos de quien resulta ser observada, Mariana, y también para la transmisión de datos:

*- Puta la huevá rara- murmuró rascándose la cabeza, solo para descubrir pequeñas marcas de sutura sobre su parietal derecho-. ¿Implantes?- exclamó para sí misma con horror.*

*<<Debes ponerte en camino. La operación comenzará dentro de unos minutos.>> La voz imperativa de Ramírez sonó dentro de su cabeza como un cuchillo hundiéndose en su masa encefálica*

*-¡¿Quién los autorizó a implantarme, hijos de la chingada?!- gritó la mujer, tomándose la cabeza a dos manos. El dolor le perforaba el cráneo.*

*<<Tranquilízate. Somos el gobierno de México. Busca nuestras instrucciones en tus recuerdos recientes...>><sup>38</sup>.*

Esta intromisión maquinaria en el cuerpo de Mariana es capaz de alterar de manera directa sus funciones mentales, pues no sólo es capaz de controlar sus pensamientos y acciones, pues también logra tener acceso a sus recuerdos, con lo que cada nivel de su privacidad queda expuesta a sus captores. El sujeto está a merced de todo dominio del gobierno, pues ahora son capaces de dominarla mediante su pasado y

---

<sup>38</sup> *Ibíd.* Pág. 13.

sus miedos, algo que recuerda claramente al episodio de 1984, cuando Winston es torturado por el partido del Gran Hermano, en el ministerio del Amor.

*“ – ¡Aprendes rápido, chamaca! Qué bien –bromeó el militar-. Tuvimos que ajustar un par de cosas en tu cabeza- Disculpa si no puedes recordar tu vida entre los veinte y los veintidós años, pero debimos eliminar experiencias incompatibles con el software de comunicaciones. Tampoco recordarás lo que significa la palabra <<semilla>>, ni la sensación de tocar la corteza de un tronco de pino, pero no creo que te importe demasiado”<sup>39</sup>.*

La capacidad que tiene la tecnología en este mundo distópico no sólo permite el modificar los recuerdos o entrometerse en ellos, como vimos en los dos ejemplos anteriores, también es capaz de transformarse en un elemento para sembrar el miedo, persiguiendo uno de los tópicos recurrentes de la ciencia ficción: la encarnación de la tecnología en un elemento de miedo y tiranía. En este ámbito, es la figura del Imbunche quien hace uso de la transformación de su cuerpo al de un cyborg, principalmente a causa de los delirios de grandeza que lo invaden y que le permiten diferenciarse de sus semejantes, recalcando que él es líder mesiánico y los demás, simples trabajadores.

*“Rodrigo estaba horrorizado; ver a ese espantapájaros hediondo tocándolo con sus manos mutiladas, los dedos reemplazados por prótesis de bambú y fibra óptica llenas de mugre, le parecía una pesadilla”<sup>40</sup>.*

Otro ejemplo de la condición de cyborg del Imbunche:

*“El profeta se había abierto una nueva herida a lo largo del brazo derecho para celebrar la ocasión. De su carne surgían alambres cosidos y conjuros matemáticos”<sup>41</sup>.*

Hay una especie de evolución en la condición cyborg del Imbunche, pues mientras al comienzo es presentado como un ser semi-normal, a medida que el relato avanza y se agudizan los conflictos en la novela, este personaje se va mimetizando

---

<sup>39</sup> Ibíd. Pág. 15.

<sup>40</sup> Ibíd. Pág. 159.

<sup>41</sup> Ibíd.

más con la máquina, introduciéndose más tecnología y artificios mecanizados en el cuerpo. El Imbunche pierde la humanidad, tanto física como psicológicamente, pues mientras más cyborg se vuelve, su locura, violencia y despotismo se van agravando.

De la misma forma, no sólo las partes físicas del organismo son manejadas en orden de transformar las funciones del individuo, otro recurso que se introduce en la novela es la de las emociones artificiales como sustituto de las naturales, producto del impedimento de poder sentir las:

*“<<Quizás me limpiaron la adicción>>, pensó. <<Quizás me inyectaron alegría química>><sup>42</sup>.*

La tecnología es introducida en el cuerpo del ser humano sin distinción, se entromete en todas sus dimensiones:

*“No pudo terminar la frase: acababa de ser violentamente inundada con vértigo sintético”<sup>43</sup>.*

A diferencia de las drogas que también son utilizadas en la novela, estos sustitutos emocionales tienen la función de modificar conductas de manera obligada y son un instrumento de tortura por parte de las autoridades. En estos dos ejemplos se vislumbra cómo en este futuro distópico se han llevado hasta a la anulación, las funciones básicas de la raza humana, como es la de sentir, y como lectores podemos inferir que la ciencia y la tecnología han logrado intervenir, imitar e incluso superar las capacidades y habilidades humanas.

---

<sup>42</sup> Ibíd. Pág. 16.

<sup>43</sup> Ibíd.

### 3.1.2.2 La violencia y el dominio del cuerpo

La forma más frecuente de deshumanización en *Ygdrasil* se genera por la presencia constante y explícita de violencia por la cual los personajes de alta jerarquía someten a los protagonistas.

*“Sobre la piel del torso le dibujó unos hermosos kanjis donde se podía leer, a pesar de la sangre, los pasajes luminosos del Sutra del Loto. Luego le atravesaron los pezones con clavos de cobre finamente tallados, y le cortaron los párpados con una tijera antiquísima, de acero templado y orejas talladas en madera de nogal. Uno de los hombres, de rasgos asiáticos, le hundió un bisturí con mango de bronce a la altura del chakra Anahata, y practicó un corte longitudinal hasta llegar al pubis y dividir el clítoris por la mitad”<sup>44</sup>.*

Son en las instancias de violencia en las cuales la fragilidad de Mariana queda completamente en evidencia: pese a sus características de rudeza y a su oficio de sicaria, es su personaje profundamente entrañable y propensa a la dominación. Como indica Foucault, cada sociedad, tiene su propio diagrama sobre el ejercicio de la violencia y a la nuestra le correspondería la función disciplinaria, ejemplificado con el fragmento anterior, en el cual Mariana es capturada por los agentes del Banco de México y sometida a dolorosas y cruentas torturas.

La violencia en *Ygdrasil* es descarnada. Y tenemos sólo dos entes que la ejercen de manera directa. El más sádico de ellos, sin duda, el Imbunche, no logra esclarecer la diferencia entre su abuso de poder y su culto fanático que busca la señal cósmica y divina en cada acto. Sus vejámenes son esencialmente sexuales.

En cuanto a la violencia psicológica, esta se funda en el miedo que se busca explotar en Mariana; esa amenaza constante y el terror de convertirse en una ‘perra’, tal como lo fuera su madre, la obliga a actuar de acuerdo a lo que le solicitan, para, de alguna manera, recuperar su libertad.

---

<sup>44</sup> *Ibíd.* Págs. 28-29.

*“- Si no nos ayudas -continuó Ramírez, siempre sombrío-, será peor que morir, te lo aseguro. Terminarás tus días como una esclava sexual de algún suburbio inmundo de Colombia –Mariana palideció-. Mutilada, sin brazos, sin piernas, incapaz de moverte. Violada ocho a diez veces al día por vagabundos y drogadictos durante seis, o tal vez cuatro años si estás con suerte.*

*Ramírez sabía que había tocado un punto sensible. La mujer estaba paralizada.*

*-Te venderemos como a una perra igual que tu madre.*

*Algo brotó frío y áspero desde el corazón de ella, una punzada que recorrió toda su piel”<sup>45</sup>.*

El miedo es el catalizador del dominio sobre Mariana, incluso la violencia física resulta menos efectiva en ella, pues en este futuro distópico, la posibilidad de la reencarnación y de la presencia después de la muerte son hechos factibles, tal es el caso del primero luego del proceso al cual la somete el selknam para reencarnarla y del segundo, en el espíritu de Günther Diethardt que luego de su muerte sigue pululando en el mundo, de manera inmaterial.

La posibilidad de convertirse en una perra, (incluso el mismo epítome invita a la deshumanización del individuo) somete a Mariana y la convierte en un blanco de sumisión para sus captores.

La violencia es *Ygdrasil* se ejerce en forma de castigo y mediante las amenazas y el abuso corporal. El imbunche, incluso mediante esta táctica llega a anular a sus colaboradores.

De esa forma, por el dominio del cuerpo en *Ygdrasil* se convierten en un objeto de uso sexual, prácticamente desechable.

---

<sup>45</sup> *Ibíd.* Pág.17.

### 3.1.2.3 La instrumentalización

En una suerte de distorsionado pragmatismo, la instrumentalización del individuo para ser el fin último del individuo en la novela. Esta utilización tiene una connotación política y económica, que va claramente de la mano con las conspiraciones que surgen el relato.

En estos casos el ser humano es rebajado a un objeto que se emplea para alcanzar un fin. Los casos más perturbadores, además del de Mariana centro de la novela son:

- El hombre engendrado con el fin de tener que transmitir por una única vez una información sobre planos secretos ante la ONU.
- Los sirvientes y cooperadores rodean al Imbunche: Rodrigo, ayudante del Imbunche es frecuentemente abusado de manera sexual por el líder sindical, luego de convertirse en un silente opositor al actuar del sindicalista, es utilizado como moneda de cambio y se transforma en un mártir para alentar a la valentía bélica de los trabajadores de la Sección 14, en la Guerra Santa contra el directorio.
- El uso estratégico del espíritu del soldado alemán Günther Diethardt, interceptado en el limbo. Es contactado para el fin de entrometerse en el cerebro de Mariana, con la promesa de una reencarnación física a cambio de entregarle su conocimiento en comunicaciones y dirigirla a su misión.
- Los trabajadores de la Chrysler, orientados a ejercer una labor específica mientras son útiles.
- Los círculos proféticos y clarividentes que rodean al Imbunche: con el modo de rodearse de todo lo que pudiera significar divino, cósmico y sagrado, el

Imbunche modifica a los humanos a su alrededor para que le sirvan como oráculo.

- Las niñas del servicio social de la Chrysler que son utilizadas como objeto sexual una vez que son extraviadas.
- La reducción de la mujer a la perra para utilizarla en el comercio sexual.
- Los mártires del sindicato, sacrificados para aplacar el fervor de los trabajadores.

En la sociedad distópica de *Ygdrasil*, todos los seres humanos tienen un uso específico, incluso Mariana, desde el inicio de la narración, encuentra cuál será su utilidad que fue trazada desde su oficio de asesina.

### **3.1.2. 4 Las drogas, la esquizofrenia y la fe**

Otro elemento de deshumanización en *Ygdrasil* son las sustancias que se emplean para mantener el control sobre la población y para alienarse del caos de la metrópolis, además de representar un modo de enfrentar la debacle del ritmo vertiginoso de las responsabilidades, sobre todo de parte de los trabajadores del gobierno, a quien Ramírez ve consumir, cuando apunta:

*“Todos en el gobierno apoyaban la lucha contra las drogas, pero todos sabían también que sin ellas, con los hombres agotados e imposibilitados de contener el estrés y la exigencia de forma natural, el sistema se derrumbaría”<sup>46</sup>.*

La clara dependencia de las drogas en esta sociedad postmodernista, tiene dos aristas, por un lado garantizan las relaciones ilícitas entre los mismos integrantes del gobierno y sus narcotraficantes, hermandad que se apoya en la corrupción de la

---

<sup>46</sup> *Ibíd.* Pág. 25.

organización encargada de velar por la población. Por el otro lado, hay un sector marginal, pobre y dependiente, encarnado en Mariana, cuya adicción la rebaja a los actos más deshumanizados para conseguir su dosis: Mariana no sólo es deshumanizada, ella también cae en la misma acción:

*“El maíz era una droga esclavizante y la adicción no daba tiempo de pensar en otra cosa que no fuera conseguir más. Te mantenía todo el día miserable, como un lobo famélico que solo se sacia mientras devora a dentelladas los gramos siempre escasos, para quedar nuevamente vacío, ansioso y sediento”<sup>47</sup>.*

Esta sumisión a los psicotrópicos es parte del móvil de todos los gobiernos postmodernistas: realizar cuantiosas campañas en su prevención y eliminación, mientras que en términos reales, es uno de los mercados ilícitos más proliferantes del mundo, pues se agotan los recursos en satanizarlo en vez de combatirlo. Lo mismo ocurre en el futuro distópico de *Ygdrasil*, la droga es el eje para el funcionamiento de los sistemas, su eliminación se combate, pero no es un fin eliminarla.

Por otro lado, la esquizofrenia, signo latente de la decadencia de nuestro período, se presenta en *Ygdrasil* relacionado con la concepción ya difusa y añeja de un Dios benévolo, omnipresente y omnipotente.

*“- Esos son inventos de ustedes. Dios no habla con nadie hace miles de años.  
- Si hay algo que sobra son iluminados que hablan con Él...  
-Pura esquizofrenia. Dios está en coma. Él único objeto de este Universo es servir de máquina de suspensión vital al Gran Catatónico”<sup>48</sup>.*

Las drogas y las emociones artificiales que se le suministran a los personajes de la novela son esenciales para entender la enajenación de la sociedad. Todos yacen bajo este yugo y posibilitan el acceso de las drogas y la paranoia como un mecanismo reflejo para soportar los tiempos agónicos en el cual viven.

Las distintas dimensiones de la novela, tanto astral, física y cibernética producen un caos en todos los aspectos de la vida humana, generando un conflicto apocalíptico.

---

<sup>47</sup> Ibíd. Pág. 24.

<sup>48</sup> Ibíd. Pág. 83.

Si bien la creencia en un ser superior sigue vigente en este futuro, Dios es concebido como un ser agónico, olvidado, famélico de almas, con una preocupación nula por su creación: Dios existe pero a Él no le interesan los hombres, y esta concepción anula todos los intentos de bien y mal en la novela. La balanza sólo se inclina hacia el mal porque no hay entidades ni creencias capaces de organizar la sociedad.

## ***Zombie***

### **3.2.1 La distopía postnuclear**

El espacio distópico en la novela *Zombie* está determinado por el escenario postapocalíptico de La Avellana luego de la detonación nuclear que redujo La Capital a un cráter ceniciento, siendo el suburbio y sus alrededores y quienes se encontraban allí ese día, los únicos sobrevivientes.

Esta sociedad es indeterminada en el tiempo y en el lugar, aunque se asemeja al barrio alto de Santiago de Chile y como ha dicho el autor, sirvió de materia prima para la construcción de este escenario. Los indicios del desastre nuclear que originan este desenlace están condicionados a factores ambientales propios de nuestra condición actual: calentamiento global, conflictos nucleares, etc.

James, el protagonista de *Zombie*, presenta el escenario de la novela en el primer capítulo, a través de un flashback que lo traslada al momento en que, siendo pequeño, vislumbró la caída de los misiles:

*“Ya han pasado cinco años desde que sobrevivimos al Holocausto. Ahora tengo diecisiete. La casa resistió al ataque. La mayoría de mi vecindario, unas treinta casas iguales, salió ileso. La geografía irregular del sector desvió el fuego. Las colinas que arregazan la vecindad protegieron el suburbio de la devastación que obliteró el resto de la ciudad. De lo que sé yo, son las únicas estructuras que permanecen en toda la capital. El resto de la ciudad fue completamente reducido, incinerado en El Pozo”<sup>49</sup>.*

Los factores que inciden en la creación de una sociedad distópica en *Zombie* recaen en la creación de espacios de abandono y catástrofe que conforman el único escenario en el cual se ambienta la novela. La remembranza de recuerdos idílicos se oponen a la situación en la cual se encuentran los sobrevivientes del holocausto.

### **3.2.1.1 Esquema de oposiciones binarias en la construcción de la distopía**

---

<sup>49</sup> Wilson M., (2010), *Zombie*, Chile, Alfaguara, pág. 16.

<p align="center"><b>Pre apocalíptico</b></p> <p align="center"><b><u>La Avellana</u></b></p>	<p align="center"><b>Post apocalíptico</b></p> <p align="center"><b><u>El Pozo</u></b></p>
<p>a) <i>“Nuestro suburbio, La Avellana, era parte del barrio alto, escondido entre las colinas de la precordillera. Es de esos vecindarios que simulan los suburbios de las películas norteamericanas; McMansiones de dos o tres pisos calles con nombres de fantasía, jardines delanteros amplios, niños enfermizos andando en triciclos rojos y mascotas con pedigrí que cagan sobre el césped importado”</i></p>	<p><i>“Pero la felicidad plástica encontró su fin en la forma de un hongo nuclear. Algunos murieron ese mismo día al estar fuera del suburbio, otros fallecieron después a causa de la radiación, los más jóvenes sobrevivimos. No estoy seguro de qué efecto tendrá en nosotros con el paso del tiempo, pero sí sé que la paranoia no sirve de nada”. (Pág. 16).</i></p>
<p>b) <i>“Desde la altura de mi casa, la ciudad parecía una telaraña de luces. Antes de que pudiera preguntarle qué pasaba, comenzó el apagón”.</i></p>	<p><i>“La Capital se fue ennegreciendo por segmentos. La tele se cortó. Aguanté la respiración. Algo parpadeó en la ciudad. Un pequeño domo luminoso apareció en el centro de la Capital, temblaba, creció rápidamente, después... Todo estalló”. (Pág. 21).</i></p>
<p>c) <i>Me dirijo hacia el Misil Clavado, otra razón por la cual seguimos con vida. El Misil Clavado es una bomba sin detonar que quedó incrustada en el pavimento a la orilla del suburbio. Es enorme, parece uno de esos monumentos ciclópeos que hacían los soviéticos. A veces, cuando lo veo, pienso en un aparto steampunk que había visto en uno de los cómics de mi padre”</i></p>	<p><i>“Mientras camino, cierro los ojos y veo el rostro de Ana. Pierdo fuerza. Me detengo me siento sobre la acera y me tapo los ojos con las manos. No quiero que los demás me vean”. (Pág. 17).</i></p>
<p>d) <i>“Me levanto, me pongo las zapatillas, busco el camino entre los sacos de dormir, me hundo en las profundidades del bosque”.</i></p>	<p><i>“Sé que del otro lado está el cráter; la desolación negra de donde una vez se alzaba la Capital”. (Pág. 11).</i></p>

Hay un esquema de quiebre y contraste en la novela que continuamente entran en comparación, establecidos por el antes y el después de Los Avellanos y de La

Capital con el ahora Pozo, y que constituye un recurso para resaltar el carácter distópico.

En el primer ejemplo, la voz de James evidencia el sesgo de ironía y repudio con el cual el personaje toma distancia de su pasado. Primero crea una imagen idílica, casi utópica de un barrio de clase alta, y también del celuloide que luego derriba con la introducción de una imagen diametralmente opuesta: la de la destrucción.

En el ejemplo b) se nos remite al momento de la explosión de los misiles y el recuerdo contrasta por la yuxtaposición de una imagen de luminosidad y luego de oscuridad.

En el tercer ejemplo James habla del Misil Clavado y aquí las comparaciones de tipo bélico se mezclan con recuerdos de las colecciones de su padre, que tienen un gran sentido para él. Le sucede un recuerdo que remite a Ana, la joven desaparecida en El Pozo.

En el último ejemplo da cuenta de otra oposición en la construcción de un escenario distópico, lo que es la dicotomía fundamental de los personajes: por un lado La Avellana, con lo poco que le queda conserva características de un orden previo y de una naturaleza, que poco a poco va disminuyendo su espíritu y aniquilando su cuerpo. Mientras que la esperanza se encuentra en el agujero de El Pozo y está representada por la muerte.

### **3.2.1.2 La restitución del orden perdido**

Aparte de las manifestaciones físicas, visiblemente destruidas por la detonación de las bombas nucleares, en *Zombie*, los elementos de distopía son otorgados por la profunda reflexión de sus personajes.

No existe una jerarquía institucional, pero sí un poder de facto, que recaerá en el personaje de Frosty, uno de los huérfanos que se encontraba ese día en La Avellana, que aprovechándose de las circunstancias comienza a fabricar y distribuir droga entre los demás huérfanos y en un accidente durante la preparación de metanfetamina (meth) resulta completamente desfigurado.

A partir de este incidente, Frosty no dudará en utilizar la dependencia que genera en los demás sobrevivientes para inventar su propio culto, en este caso al legendario Cthulhu, personaje de ficción creado por H.P. Lovecraft, autor sobre el cual se obsesiona. Frosty utilizará todos sus recursos, especialmente la droga, para atraer adeptos y tal como lo hiciera el Imbunche en *Ygdrasil*, se convierte en un profeta demente, dispuesto a las últimas consecuencias con tal de llevar a cabo su plan: el apocalipsis del postapocalipsis.

Hay una necesidad imperiosa por poseer un elemento de culto en los adolescentes drogadictos y desalmados de *Zombie*, en este caso, la adoración recaerá en dos objetos: la figura de Cthulhu y en el Misil Clavado.

El Misil Clavado es una bomba no detonada que quedó en uno de los límites del suburbio, cerca del bosque, lugar donde habitan los extranjeros a La Avellana. Este misil es un recuerdo constante y una amenaza del estado del fin del mundo que los huérfanos no pueden obviar.

Además es el único lugar de congregación, en el que todos los sobrevivientes son iguales, tal como se remite al propósito de una iglesia o templo:

*“Volvimos a reunirnos cerca del Misil Clavado. Algunos hablaron de la alegría que le brindó a la comunidad de huérfanos, otros contaron anécdotas (...).”<sup>50</sup>.*

El personaje Frosty es particular para la creación de la distopía, pues como buen antagonista trae el conflicto al suburbio, la religión, la muerte, la tiranía. Su enajenación tiene su génesis en un determinado suceso que los une a él y a su abuela, quien se hace cargo de él. Ella nació en Estados Unidos, a la tutela de un pastor fanático que en su retrasado anuncio del fin del mundo, decide crearlo él mismo, por lo que se encierra a todos sus devotos en un granero y encarga a la infante abuela de Frosty, prenderle fuego. Esta exclusión a la vida eterna, le produce un trauma que se encarga de sembrar en su nieto, quien luego la asesina, prendiéndole fuego a su casa. Este mismo hecho es el que trata de replicar Frosty cuando decide detonar el Misil Clavado:

*“Regocijo porque en la lejanía logro ver la antorcha de mi abuela. Su llama dorada se manifiesta en el reflejo del amanecer sobre la cúspide metálica del Misil Clavado.”<sup>51</sup>.*

Poco a poco los personajes comienzan a rendirse a la devoción de Frosty y se hacen llamar Arcanos. Fischer autodenominada “la única hija del Holocausto”, ya que perdió la memoria al momento de la explosión y la única vida que conoce es la de El Pozo, es una de ellos. Luego de caer en las drogas para olvidar lo miserable de su existencia, comienza a creer en las teorías proféticas de Frosty y se une a la adoración de Cthulhu y el Misil Clavado:

*“Salimos del bosque, el Misil Clavado está cubierto por una capa delgada de nieve. Se ve hermoso, como un ángel sin alas, caído de algún paraíso olvidado, abandonado por los dioses.”<sup>52</sup>.*

Esto es indicio de la restitución de los órdenes perdidos que los adolescentes buscan instaurar en su nueva sociedad, para equilibrar los recuerdos entre lo perdido y

---

<sup>50</sup> Ibíd. Pág. 37.

<sup>51</sup> Ibíd. Pág. 48.

<sup>52</sup> Ibíd. Pág. 73.

lo incierto, aunque claro, se deforman para que la distopía pueda surgir y no podría ser de otra forma, dadas las circunstancias contextuales.

*“El rastro desciende hacia el Misil Clavado. Al acercarme noto que hay una masa de personajes congregadas alrededor del cilindro. Una sombra los rodea, el viento no sopla sobre ellos. Son Arcanos, tienen los brazos desnudos, exhibiendo sus tatuajes de rito, tentáculos negros que suben desde las muñecas hasta rodear los antebrazos”<sup>53</sup>.*

El objetivo de los Arcanos, sobre todo de Frosty, se convierte en destruir lo que queda de mundo, ante la promesa de un lugar mejor, pues estar en ese estado, ya es la muerte y el infierno juntos.

Frosty, que siempre estuvo enamorado de Andrea, convirtiéndose ella en la razón por la cual se encontraba en La Avellana ese día, la viola y asesina violentamente ante la negativa de unirse a su culto y a él. Luego, en un acto de desquicia total, considera que lo hecho a ella es un sacrificio y tiene una significancia divina:

*“Ella me espera al otro lado, su sacrificio no será en vano, Cthulhu tendrá piedad, yo tendré piedad. Las palabras hirientes y las herejías serán borradas”<sup>54</sup>.*

Es así como el llamado “opio del pueblo” genera el caos, la muerte y finalmente la destrucción total de lo que queda de sobrevivencia. El culto extravagante y esa necesidad de recuperar la fe perdida, finalmente, terminan por aniquilar La Avellana.

### **3.2.1.3 La segregación**

---

<sup>53</sup> *Ibíd.* Pág. 99.

<sup>54</sup> *Ibíd.* Págs. 112-133.

Aparte de la religión, otro de los modelos que los sobrevivientes de esta novela tratan de replicar es la construcción de una sociedad jerarquizada por las clases sociales, a pesar de que lo que los rodea es la completa catástrofe. En *Zombie* hay una división explícita entre los sobrevivientes: están los residentes de la Avellana, jóvenes que un pasado fueron parte de la clase alta de la sociedad y quienes habitan en el bosque, el grupo de adolescentes que se encontraba por casualidad en el suburbio el día del holocausto. El hecho que generó este apartamiento se originó cuando el desabastecimiento comenzó a hacerse notar:

*“Al comienzo, durante los primeros meses, no se marcó una diferencia entre los vecinos y los que venían de afuera, pero cuando los alimentos y otras necesidades básicas comenzaron a escasear, la tensión entre ambos grupos se hizo evidente. Hubo un par de incidentes que terminaron de manera violenta. Después de los saqueos, el concilio de La Avellana tomó la decisión de exiliar a los huérfanos, alegando que eran un peligro para la integridad del suburbio. Formaron cuatro campamentos en el bosque y desde entonces se han quedado ahí”<sup>55</sup>.*

La hermana de James, Ceci, adicta reciente de meth, protagoniza un incidente con el *dealer* Frosty, en el cual también se evidencia ese desprecio clasista, esta vez desde la vereda opuesta:

*“Llegaste a mi campamento buscando probar ‘esa cosa que te hace feliz. que te hace poderosa’ .Típica putita de suburbio, bien vestida, perfumada, con ese aire arrogante y la vez patético que desesperadamente desea anunciar ‘no pienses que soy como tú, ni como los huérfanos adictos, no, yo soy buena gente, sólo quiero experimentar”<sup>56</sup>.*

Este clasismo tácito fomenta el quiebre de las relaciones entre los jóvenes, determina la imposibilidad de conformar una nueva sociedad desde lo que quedó de la anterior y obviamente repercute en alentar la sed de destrucción de Forsty, quien toma en consideración todos los rechazos que ha sufrido para decidir acabar con lo poco que queda de ese fragmento de mundo que los mantiene vivos.

---

<sup>55</sup> *Ibíd.* Pág. 30.

<sup>56</sup> *Ibíd.* Pág. 56.

### 3.2.1.4 El escepticismo

El grupo de sobrevivientes de la novela se caracteriza porque en general están en una tensión constante surgida a la raíz del estado postapocalíptico en el que se encuentran. Sin capacidad de autonomía real, estos jóvenes no tienen la fuerza de comenzar desde cero, han perdido toda capacidad de reacción y están a la espera de que ese mundo termine de colapsar con ellos.

*“No estoy seguro de qué efecto tendrá en nosotros con el paso del tiempo, pero sí sé que la paranoia no sirve de nada”<sup>57</sup>.*

La novela inicia con la desaparición de una de las huérfanas, Ana, quien toma el segundo capítulo para narrar la reflexión que la lleva a la muerte, específicamente al suicidio, el cual es el acto de profundizarse en la oscuridad cenicienta y calcinante de El Pozo, previo ritual de despedida incluido: dejar los zapatos a orillas de El Pozo, que para el momento del inicio de la novela ya acumulaba cinco desapariciones en cuatro meses.

Todos los sobrevivientes viven expectantes por no poder determinar en qué momento sucumbirán ante la droga, la locura o al suicidio, porque saben que tarde o temprano ocurrirá y ese pequeño fragmento de vida que les queda se disipará cuando la catástrofe termine por aniquilar aquello que pasó por alto. Además de su alienación por un mundo totalmente en ruinas, juntando esbozos de aquello que fueron y extrañando todo lo perdido sólo logran construir los retazos de una sociedad desalmada, que posteriormente sigue igual de desalmada, porque lo que intentan demostrar es que la esencia destructiva del ser humano es intrínseca y su aniquilación siempre va a ser el fin último. Porque a pesar de no haber un gobierno totalitario o

---

<sup>57</sup> Ibíd. Pág. 16.

tecnologías amenazantes, existe el común denominador que llevan a cabo estos: el ser humano y su ansia de poseer todo.

### **3.2.2 La deshumanización en *Zombie***

La alegoría de sentirse como zombies va a radicar en la inconsistencia de vivir en las ruinas de una sociedad que ha sido destruida y que ha arrastrado al orden tradicional de la familia, los recuerdos, la jerarquización y distintos valores que se han fraccionado. Físicamente es sólo Frosty el que comparte una apariencia estereotipada del zombie, debido a su desfiguración a causa de un accidente mientras preparaba droga. Los otros personajes que caen ante esta adicción rápidamente también se irán convirtiendo en seres miserables, enfermos y decadentes.

A través de la droga y la adopción de elementos culturales populares, los personajes de *Zombie* van perdiendo el sentido de su ser y la reflexión que ello implica, en conjunto a su sentimiento de desarraigo por habitar una tierra de nadie, dañada y al borde del colapso.

Cabe mencionar, que el síntoma del sujeto postmoderno, de no tener una conciencia histórica de su condición, importándole sólo el presente como tiempo, se replicará en *Zombie*, pues a pesar de tener ciertas evocaciones a su vida previa, el análisis de los sucesos es prácticamente nulo, y como el futuro se ve igual o más desesperanzador, no va a constituir una referencia temporal para los huérfanos que les implique importancia o preocupación.

La violencia es un factor mínimo, utilizado en la novela de manera explícita sólo por Frosty, que viola y golpea descarnadamente a Andrea, en venganza por su recurrente rechazo y que luego transforma en una mártir, un sacrificio que ofrece a su nuevo dios: Chtulhu. Por lo demás, la deshumanización es netamente psicológica y se

genera por la creencia de que su sobrevivencia no es vida, sino un estado posterior a la muerte espiritual.

### 3.2.2.1 Droga

Los jóvenes en esta novela no son zombies en sí, pero luego de la destrucción y muerte de todo lo que tenían y querían, el sentimiento de ser muertos en vida es lo único que los describe.

Uno de sus alicientes es el consumo de metanfetamina (meth) y vemos cómo poco a poco, estos jóvenes que físicamente estaban bien, van adquiriendo la apariencia devastada de los zombies.

*“Se ven demacrados, pálidos, muchos han perdido dientes, algunos se han arrancado el cabello, todos modelan rasguños en sus rostros y brazos. Sus cuerpos están encorvados, parecen cadáveres, tienen las cuencas negras, los ojos muertos. Zombies, pienso”<sup>58</sup>.*

La droga los anula física y psicológicamente, su capacidad de raciocinio se ve reducida y es ese el estado en el que Frosty, que ya es un drogadicto consumado, toma ventaja para llevar a cabo su plan de destrucción total.

*“Consumo mis últimos cristales, cierro los ojos y me vuelvo a palpar la cara, esta vez mis dedos sienten algo distinto, el rostro de un dios, el dios Destructor. Soy el mega, el Fin, el Caos y la Muerte.  
Existo para apagar el mundo”<sup>59</sup>.*

La droga les entrega ese efecto de poder sentir algo, de sentirse mejor consigo mismos y de olvidar por un momento el desasosiego de una existencia en ruinas. Ante la imposibilidad de sentir nuevamente, buscan el artificio que los hará sentir mejor, evadirse de su realidad a otra más confortable:

---

<sup>58</sup> Ibíd. Págs. 99-100.

<sup>59</sup> Ibíd. Pág. 112.

*“Los cristales me entregan el alivio que buscaba, que jamás me hubiese imaginado posible. Sigo bajo su efecto. A veces dura casi un día entero. Puedo acceder a espacios mentales que desconocía, creo que estoy cerca, que pronto encontraré a mi familia. Sé que sus memorias siguen ocultas y cifradas en los rincones más oscuros de mi mente, pero el meth lo ilumina todo y pronto podré reencontrarme con ellos<sup>60</sup>”.*

El único personaje de la novela que no se deja tentar por las drogas es James, quien parece ser además el más sensato dentro de todos, asumiendo incluso un rol paternal cuando se presenta el caso.

Es por esta adicción que los personajes, finalmente, no ven resueltos sus problemas, por el contrario, se agudiza la dependencia y con ello el vacío de su existencia, lo que los conducirá al inminente suicidio, lanzándose al misterio de El Pozo o provocando el verdadero fin del mundo que conocen.

*“De pronto, una blancura radiante llena el firmamento y dispersa las nubes. Me volteo: en el horizonte lejano, entre las colinas de La Avellana, se alza una nube en forma de hongo. Se ve brillante e imponente, pero no me amenaza. Está muy distante. Siento la onda de choque, apenas una brisa cálida. No me perturba. Mi actitud impasible me debería sorprender, pero por alguna razón la imagen no me angustia. Me alivia<sup>61</sup>”.*

La droga es tan vital en el desarrollo del conflicto y de la evolución de los protagonistas en la novela, que incluso a menudo se conforma con un personaje más que está casi al borde de la divinidad. Le otorgan poderes de sanación, calma y satisfacción, su dependencia a la droga es casi un tema de devoción, porque en este mundo totalmente inundado en el caos y las ruinas de lo que alguna vez fue la humanidad, lo que les produzca sentimientos y bienestar, es a lo que se aferrarán, es la tabla de salvación que necesitan.

Incluso Andrea, después de ser violada y golpeada por Frosty, realiza un sacrificio con las fuerzas que le quedan para dirigirse a El Pozo. En un acto último de humanidad, antes de morir, consume los cristales de meth que le quedaban, y a pesar

---

<sup>60</sup> *Ibíd.* Pág. 87.

<sup>61</sup> *Ibíd.* Pág. 119.

de sus laceraciones, logra sentirse mejor y tener la fuerza para morir: “*Quiero librarme de esta realidad, irme al único lugar donde podré hallar silencio y vacío*”<sup>62</sup>, reza antes de internarse hacia la muerte en El Pozo.

### 3.2.2.2 Cultura popular

Un enfoque bastante presente en la novela y que caracteriza el estilo de la corriente literaria en el que está inserto Wilson, son los elementos asociados a la cultura pop. Se entiende como cultura popular (o pop) a una cultura de masas, que se produce en oposición a la cultura alta, más elitista, y que se desarrolla gracias a los medios de comunicación o *mass media*, como el cine, la televisión, la radio, los cómics, etc.

La deshumanización a raíz de la cultura popular va a manifestarse en la imposibilidad que tienen estos personajes de crear sus propios recuerdos, pues todos van a estar vinculados a experiencias que no le son propias y finalmente, repercuten en que su cosmovisión sea una reproducción de elementos ajenos.

Estos elementos compartidos por una vasta comunidad tienen su resonancia en *Zombie* para deshumanizar a estos personajes al conformar todo el arsenal de recuerdos que le van quedando. Es una forma de asociación que tienen con el pasado, más allá de lo que logran recordar de sus familias, son esas alusiones a películas, libros, música, etc., lo que posibilita que se relacionen con su antigua vida y que puedan establecer comparaciones en la nueva.

Es también un elemento de cohesión orientado para el lector que está facultado a identificar los recursos estéticos del narrador. Es por eso que en la estructura sintáctica de la narración se presenta en forma tal que pueda ser comparativa, para crear una imagen más concreta de la descripción entregada. Por lo demás deja en evidencia a personajes profundamente americanizados en un entorno también

---

<sup>62</sup> *Ibíd.* Pág. 85.

americanizado, con un lenguaje que resulta global: el resultado final de la globalización, además de conformar la visión del hombre del postmodernismo, un ente de consumo sistemático.

Wilson las introduce en continuación lineal, en una estructura que permite que tras cada recuerdo o comparación exista un referente cultural que permita su asociación. He elegido los fragmentos que ilustran esta teoría:

*“Nos quedamos dormidas antes de la medianoche, después de ver un episodio repetido de Twin Peaks”. (Pág. 20)*

*“La tele se nos había quedado encendida. Me quedó grabada la imagen de Buffy dándole una estocada a un vampiro adolescente”. (Pág. 20)*

*“Estaba pálida, sus zapatillas de Hello Kitty estaban manchadas de ceniza negra”. (Pág. 23)*

*“Tengo la cara derretida. Como en El amanecer de los muertos”. (Pág. 23)*

*“Alguien había conectado una radio-casetera a una vieja batería de auto, sonaba un tema de Echo & The Bunnymen”. (Pág. 41)*

*“Ceci se acercó, primero sigilosa, afiló los ojos; después de un parpadeo sobrehumano, se los arrebató. Me acordé de esa criatura patética, Gollum, y su anillo maldito, y visualicé a mi hermana acurrucada en algún rincón oscuro, acariciando sus piezas de meth, balbuceando sinsentidos. (Pág. 55)*

*Me puse a ver la tele, estaba dando Gremlins; Ceci leía una de esas revistas teen en la cocina. (Pág. 66)*

*“Se pone a tararear una melodía mientras se desabrocha el pantalón, reconozco el tema, Paint it Black”. (Pág. 70)*

Como se ejemplifica, cada recuerdo está condicionado a una referencia de la cultura popular, que son series, nombres de canciones, películas, bandas de música o personajes.

Además del recuerdo asociado como complemento, existe otra forma en la que se manifiestan estas referencias. Esta es como un sustituto de los recuerdos propios. Esto se da en la relación entre Fischer y James, y principalmente porque la primera sufre de amnesia a causa de la explosión nuclear y no tiene antecedentes de su vida previa. Es por esto que James intenta suplir sus lagunas mentales con historias de películas.

*“- Alguna vez te conté de mi niñez?*

*- Creo que no.*

*- Tenía un grupo de amigos, éramos muy unidos, casi hermanos. Nos juntábamos todos los sábados para jugar juegos de video y hacer una que otra travesura inocente. Éramos cuatro. El gordito, el rebelde, el chino y yo, nos hacíamos llamar los Goonies”<sup>63</sup>.*

Fischer está consciente de las adaptaciones que James hace de películas para transformarlas en recuerdos, pero esto no representa un problema para ella, pues de esa forma logra poblar el vacío mental que sufre tras la amnesia postapocalíptica:

*“Él me crea memorias apócrifas, memorias nievas para que tenga algo que recordar. Hace poco me contó la historia de un extraterrestre que se extravió en nuestro bosque años antes del Holocausto. Dijo que salió una noche en su pijama y que logró atraerlo dejando calugas en el sendero que llegaba hasta si casa, que el alienígena era simpático y que se le iluminaba el dedo, que yo también estaba y que me gustaba disfrazarlo con ropa de humanos (...) Cierro los ojos y lo escucho adaptar películas que quizás alguna vez vi, pero de las que no me quedan registros. Lo prefiero de esa manera, él las cuenta así para mí y se transforman en recuerdos míos. Además, con James el yugo de mi familia olvidada se aliviana y mis memorias son pobladas de mundos preciosos, mundos de celuloide”<sup>64</sup>.*

Es, así como el meth, una vía de evasión a la realidad. Frosty, en este mismo contexto, utiliza la figura literaria de Chtulhu para crear la resolución del Armagedón que acabará con todo lo restante.

También esta forma de deshumanización da cuenta de la fragilidad de los lazos familiares de nuestra sociedad actual, por ejemplo James recuerda a su padre por sus cómics y no por heredarle valores o consejos prácticos para enfrentarse en la

---

<sup>63</sup> Ibíd. Pág. 75.

<sup>64</sup> Ibíd. Págs. 44-46.

adversidad, como en la que vive. Los elementos de una cultura popular parecen ser más relevantes y perdurables en su formación que los lazos o vínculos emocionales de su anterior vida, previa a la catástrofe nuclear.

Esta deshumanización implica, además, que la adopción de una cultura popular, ajena, los desfragmenta de su propio territorio, uno que además, desde sus inicios no parecía entregarles pertenencia, tal como lo sugiere James al comienzo de la novela, cuando críticamente toma distancia de su hogar, de su barrio para describirlo, lo que fundamenta el desarraigo del sujeto postmoderno y ese sentimiento de no pertenencia a su propio territorio, porque los lazos que lo vinculan, son prácticamente inexistentes.

## Conclusión

La ciencia ficción, aunque difusa en sus comienzos, es un género que ha logrado asentarse en el gusto colectivo y en el canon literario a través de distintas visiones surgidas a lo largo de su tradición histórica. Vilipendiada en sus inicios por sus formatos de distribución de tirada masiva y popular, hoy es un género ya establecido, que goza de prestigio, de grandes reconocimientos y autores que han sabido retratar la decadencia de nuestro porvenir y convertirla en un medio de denuncia social y rebeldía para los tiempos que acontecen. Los aportes de la ciencia ficción no sólo han sido obras de culto o autores laureados; la imaginería de estos ha incluso aportado tecnicismos que hoy se incorporan como parte de nuestro léxico en la era de la tecnología y la información.

En nuestro país la ciencia ficción es el género olvidado por los lectores y la crítica, a pesar de que cuenta con autores de gran renombre internacional, siendo Hugo Correa una figura clave de nuestras letras. Durante mucho tiempo el género se desarrolló de manera esporádica, pero hoy cuenta con un importante grupo de escritores que han sabido inyectar a temáticas y paradigmas tradicionales, los elementos propios de la fantasía y la idiosincrasia chilena, además de referentes culturales globales.

La nueva narrativa de ciencia ficción que se está gestando en Chile actualmente, especialmente en las novelas *Ygdrasil* de Jorge Baradit y *Zombie* de Mike Wilson, construyen universos que se instalan en las corrientes y paradigmas de la ciencia ficción tradicional, son gestadas desde distintas perspectivas y cosmovisiones y tienen un elemento de unidad y cohesión que se basa en la edificación de un imaginario basado según las características de la época postmodernista, el declive de los valores de antaño que repercuten en las manifestaciones artísticas, económicas, culturales e incluso emocionales.

Las dos novelas analizadas retratan un futuro similar, en el cual el ser humano ha destruido su entorno y se ha inmerso en sociedades condicionadas por factores económicos, ambientales, sociales, políticos, culturales, etc. Estos factores, en el futuro construido en estas narrativas, tienen una razón de ser: en su conjunto se conjugan para crear un futuro distópico en el cual los valores tradicionales se han perdido y la alienación del ser humano y las normas explícitas e implícitas que rigen una sociedad han sucumbido ante la tiranía, la catástrofe o la deshumanización.

La distopía en *Ygdrasil* se origina por la creación de una sociedad sin barreras que la distingan culturalmente de otra y donde además predomina el caos de la metrópolis que se yergue como un monstruo que alienta la marginalidad de sus individuos, en la medida en que también los anula, convirtiéndolos en una masa homogénea. Esto se produce porque los distintos poderes que ejercen control sobre los personajes en la novela utilizan recursos para su anulación como la violencia, el uso aberrante de la tecnología y los psicotrópicos. La narrativa de Baradit ultraja a sus personajes en todas las dimensiones posibles y la distopía creada interviene en cada esfera de la vida humana. Estos personajes además son representados como instrumentos para un fin perverso y objetos de castigo o experimentación.

En la novela *Zombie* de Mike Wilson el carácter distópico es otorgado por el desastre ecológico del holocausto nuclear en el cual se ambienta la novela. Los personajes se han sumido en una desesperanza que los lleva a ir perdiendo poco a poco su condición de humanos. A diferencia de lo que ocurre en *Ygdrasil*, esta condición deshumanizada de su existencia surge por daño propio y por los factores del entorno. No teniendo poderes que los sometan, los personajes se someterán a sí mismos, en orden de recuperar ciertas costumbres arraigadas.

Para construir la distopía en *Ygdrasil*, Baradit selecciona un futuro altamente tecnologizado, en todas las dimensiones míticas, físicas, ciberespaciales y psicológicas. Introduce un gobierno altamente inmiscuido en las relaciones privadas de sus

habitantes y una multinacional que ha borrado los límites de las comunicaciones y ha transgredido el orden natural de las almas. Además introduce al personaje del Imbunche, un ser despreciable que con su fanatismo abusa de su cuota de poder para llevar a cabo sus monstruosos planes de dominación y destrucción.

En *Zombie* el espacio físico de la distopía surge en orden a las cenizas de una ciudad destruida por una explosión nuclear. La manera en que los personajes se han ido deshumanizando ocurrirá por el resultado de una cultura global que los aliena y va tomando el lugar de sus recuerdos y propias experiencias. La droga es un elemento que también les permite evadirse hacia la irrealidad de un presente mejor. El último recurso a esta deshumanización se manifestará a través del suicidio.

Estas novelas responden a identificar, analizar y criticar las distintas debacles de la ideología postmoderna. En *Ygdrasil* se evidencian las catástrofes del uso desmesurado de la tecnología, mientras que en *Zombie* se centran en los desastres ecológicos y ambientales que terminarán por arrasar la vida en el planeta.

Ambas novelas tienen en común la necesidad de rendir culto y fe, ya sea como instrumento de manipulación o de socialización innata en el ser humano, siendo así dos novelas distintas con tópicos similares y con un fin común y dos estilos enmarcados en nuestra literatura actual que tan magistral como prolífica, nos permite sumergirnos y reivindicar un género que faltaba desarrollarse con esplendor en Chile.

## Bibliografía

### ▪ Bibliografía referencial

- Baradit, J., (2005), *Ygdrasil*, Chile, Ediciones B.
- Wilson, M., (2010), *Zombie*, Chile, Alfaguara.

### ▪ Bibliografía complementaria

- Foucault, M., (2009), *Vigilar y Castigar*, México, Siglo Veintiuno Editores.
- Jameson, F., (1991), *El postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, España, Paidós.
- Jameson, F. (2012), *El postmodernismo revisado*, España, Abada Editores.
- Jameson, F., Sánchez, D., (2010), *Reflexiones sobre la postmodernidad*, España, Abada Editores.
- Eco, U., (2011), *Apocalípticos e integrados*. España, De Bolsillo.
- Jameson, F., (1996), *Teoría de la Postmodernidad*, España, Editorial Trotta.
- Ginway, E., Brown, A., (2012). *Latin american science fiction*, Estados Unidos, Palgrave Macmillan.
- Lockhurst, R., (2005), *Science fiction*. Reino Unido, Polity Press.

- -Novoa, M., (2007), *Alucinaciones TXT*. Chile, Puerto de Escape
- Novoa, M., (2005), *Años luz: Mapa estelar de la ciencia ficción en Chile*, Chile. Puerto de Escape.

## ▪ Bibliografía web

- “El Dream Team de la otra literatura nacional”. e-zine Tauzero.  
<http://www.tauzero.org/2008/12/el-dream-team-de-la-otra-literatura-nacional/>  
(Revisado el 1-12-2013)
- “Jorge Baradit”  
<http://literaturachilena.wikispaces.com/Jorge+Baradit> (Revisado el 28-11-2013)
- “Manifiesto Cyborg”, Donna Haraway:  
[http://historiaiuna.com.ar/wp-content/material/2013\\_haraway-manifiestocyborg.pdf](http://historiaiuna.com.ar/wp-content/material/2013_haraway-manifiestocyborg.pdf) (Revisado el 30-11-2013)
- “Ciudad, espacio y ciberespacio en la ciencia ficción chilena reciente: Tres versiones del laberinto”, Macarena Areco:  
[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-68482008000200003](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-68482008000200003) (Revisado el 29-11-2013)
- “Bestiario ciberpunk: sobre el imbunche y otros monstruos en *Ygdrasil* de Jorge Baradit”, Macarena Areco:  
[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-71812011000100010](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812011000100010) (Revisado el 27-11-2013)

- “El cyberpunk, una deconstrucción de la realidad. Apuntes sobre un posible “neo-ciber-punk cubano”, Erick Mota:  
[http://istmo.denison.edu/n23/articulos/08\\_mota\\_erick\\_form.pdf](http://istmo.denison.edu/n23/articulos/08_mota_erick_form.pdf) (Revisado el 29-11-2013)
- “Ciencia, Tecnología y Sociedad” en la literatura de ciencia ficción”, Natalia Castro Vilalta:  
[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1850-00132008000200010](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132008000200010) (Revisado el 27-11-2013)
- “The walking dead: Zombies Celluloid Community”, Becky Boling  
<http://www.hispanetjournal.com/TheWalking.pdf> (Revisado el 30-11-2013)
- Tesis “Literatura y cine de ciencia ficción. Pespectivas teóricas”, Noemí Novell Monroy:  
[http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/487/1/tesis\\_lit\\_cine\\_ciencia\\_ficcion.pdf](http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/487/1/tesis_lit_cine_ciencia_ficcion.pdf) (Revisado el 27-11-2013)
- “Reflexiones sobre los cyborgs y los robots: evolución humana y aumentación”, Francesc Mestres y Josep Vives-Rego:  
[http://www.ludusvitalis.org/textos/37/37\\_13\\_mestres\\_vives.pdf](http://www.ludusvitalis.org/textos/37/37_13_mestres_vives.pdf) (Revisado el 27-11-2013)
- “En la luna: un bosquejo de la ciencia-ficción chilena”, Omar Vega:  
<http://www.memoriachilena.cl/archivos2/pdfs/MC0036453.pdf> (Revisado el 27-11-2013)
- “Moda, cibernética y literatura. Una utopía cyberpunk”, Carlos Gradin:  
[http://ludion.com.ar/archivos/articulo/101106\\_gradin-carlos\\_moda-cibernetica-y-literatura.pdf](http://ludion.com.ar/archivos/articulo/101106_gradin-carlos_moda-cibernetica-y-literatura.pdf) (Revisado el 30 -11-2013).

- “Lejos: la distopía socialista-feminista de Caryl Churchill”. Paola Sotomayor:  
[http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22952013000100007&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22952013000100007&script=sci_arttext) (Revisado el 27-11-2013)
  
- “La Deshumanización”, Daniel Núñez:  
<http://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/101110.pdf> (Revisado el 02-12-2013)